电子游戏软件





KOEI
号称中国最大奇书之另类游戏化
主要人物设计
山田章博
西遊記
广告代言人
松田 纯
PS
厂商：光荣　类型：S·RPG　媒体：CD-ROM
发售日：99.11.11　其他：对应Pocket Station
天下无敌的孙悟空之纵横无尽的大活跃！

THE LEGEND OF ZELDA 塞尔达传说 力之章 奇迹树果

借由四季的更替轮回 解开为数众多的谜团

轻轻松松的进入游戏世界，随时随地考验自己的解谜头脑，这就是GB版的“塞尔达传说”。请别在公共汽车上玩它，以免到站忘记下车！

GBC	厂商：任天堂　类型：A·RPG
	媒体：卡带　发售日：预定2月

构成“塞尔达传说”系列的最新作“奇迹树果”的三部作品中，“力之章”是以动作游戏的特性见长，“智慧之章”则以解谜成分居多，至于结合了动作与解谜这二项特征的，那就是“勇气之章”了！这一次，我们将先介绍游戏“首部曲”的“力之章”。

在这篇“力之章”中，有一项道具名为“季节天线”，可以用来改变季节。在游戏之中有众多谜题，必须依赖季节的更替才能发现真相。在原野上，季节的转换也会改变地貌，主角的行动范围更会因此而扩大或缩小。更人惊奇的是，曾经去过一次的地方，在不同的季节造访时又会变成别的模样，甚至会出现新的通道或秘密场所呢！虽然是三部曲之一，它的深奥度可能是一般游戏的三倍呢！

让四季为我改变吧！

用季节天线便可让季节加快流转，可是这项道具却只有在树干的断株上才能使用！玩家得到原野上去找一棵被砍过的树，坐在年轮上，然后使用天线，看看景物会有怎样的改变吧。以下我们仅举几个例子，让您看看季节解谜的样子。



→请注意！季节天线只在树干的断株上使用。



→墙上有个凹洞，而左侧森林中则有棵种类不太一样的树。

春天来 夏天至……



→把季节转成夏天，墙上的凹陷处竟然长出藤蔓，快攀上去。

用季节的变换开出新路！



↑再让季节转变成冬天，左边树林那棵树就枯萎了，这样就可以通过了！



←GB版最为人熟知的“草鞋游戏”还保留着，赶快去跟猫爷爷讲话吧！

→发现一处可疑的洞口，里面是什么？

有趣的事件多得数不清！

快来冒险



↑本想让季节变成夏天，沿藤蔓爬到对岸去，可惜有河流挡路。那颗石头看来很可疑哦？

枫叶小魔女登场！



←她是塞尔达公主的奶妈，感觉跟N64版的不太一样。

→为了成为高明的魔法师，枫叶小魔女独自来修行。她在练习用扫把飞行时，不小心撞上主角。

特報



深受大家期待的“GT赛车2”已经在12月发售！这次我们除了要为您送上GT模式的最新情报与泥地跑道的介绍之外，还将为您公开全部车种，请大家别错过哦！

GT赛车2

PS　厂商：SCEI　类型：RAC
媒体：CD-ROM×2　发售日：99.12.11

GT模式的详细内容已经明朗！

前作的GT模式，可说是个令爱车迷无法抗拒的魅力模式。而这个模式当然也会在本作中登场。内容与前作一样，购入跑车→取得执照→出场比赛的流程是大致相同的。不过与前作比较起来，车种与跑道的大幅增加，更提升了游戏的丰富性，另外也会有令爱车迷玩到窒息的刺激比赛哦！

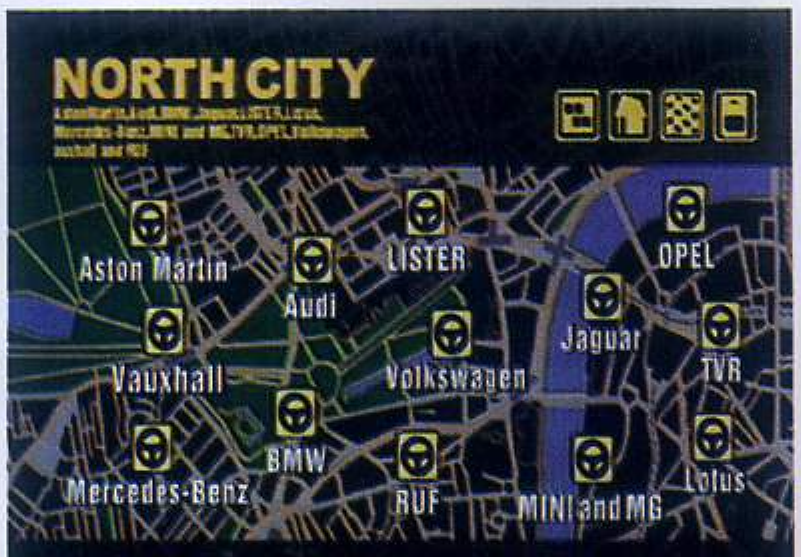


←在GT联盟中又分为数个等级，在每个等级终了后可以记录喔！

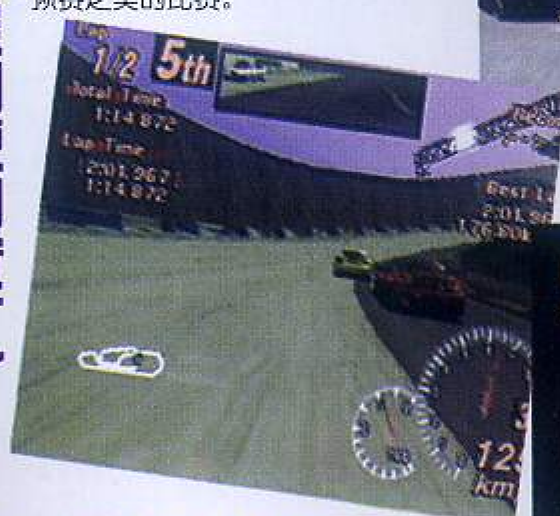


↓→比赛开始，游戏中并未安排类似预赛之类的比赛。

选择的空间更加宽广了！



→由于厂商大幅增加，因此也安排了众多的地图画面。在此时图中可看到前作看不到的厂商。



目标当然是世界第一！

↓只要能在多项赛事中获得胜利，就可挑战GT世界联盟。



另一种赛车乐趣

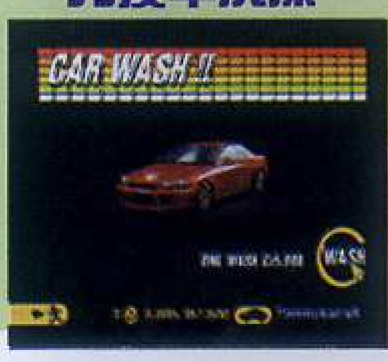
虽然这与游戏的进行风马牛不相及。不过对于爱车迷来说，车体的颜色绝对是重要的一环。在本作中，当然也安排了各种颜色来让您选择。玩家或许可以选择与自己车子同色的跑车来上。当然也有能够洗车的亲切服务哦！

选择车体的颜色！



←每台车所能选择的颜色，已事先决定好。

为爱车洗澡



←快来洗个车吧！让您的车子更加闪闪发亮。

在跑车经销处参加比赛活动

由跑车厂商所主办的比赛活动，虽然并不是在GT模式中务必通过的比赛，不过玩家却可从这些活动中，体验到像是历代GT-R限定比赛……等充满各家厂独特风格的正规比赛。只要前往跑车经销处，您便可自由参加它们所举办的比赛活动。



↑这是由TOYOTA所举办的CELICA大赛。来参加吧！

为您介绍充满GT模式风格的各种要素！

特殊事件比赛

在以令人匪夷所思的数量，大幅增加的特殊事件比赛中，除了大家所熟悉的FF、FR限定比赛外，玩家还可挑选敞篷车限定赛等各式各样的赛事。





↑本作中的Sunday杯与Clubman杯赛事，将被列入特殊活动比赛之列。

←考验耐力的赛事也大幅增加。其中也会出现为时2小时的耐力赛。您真能持续2小时吗？努力加油吧！

车体改良

在本作的车体改良设定中，也存有“FOR PROFESSIONAL”这种以高精密零件来改良车体的设定。虽然需要高度的专业知识，但却可细部地改造车体。



以更加丰富且精密的零件来改造车体

↑在改造上虽然需要相当的知识，不过透过设定，您也可将您的爱车改造成比前作更容易操作的车体。



日本&国际执照

原本共有3种的赛车执照，在本作中加为5种。包括日本的B级、A级证照与国际的C、B、A级证照。而游戏在执照测验的内容上也作了若干变更。现在就让我们为您介绍日本B级与A级证照的测验内容吧！若你已拥有前作取得证照资料，那么也可略过某些测验。



←新加入国际C级与B级这2种执照，绝对值得大家一试！





←↓这是参加执照取得测验的考试场所。也可仔细观看示范驾驶，即使是不擅长赛车游戏的玩家，也可安心地向取得执照挑战。

取得所有的执照！

日本B级执照

号码	名 称	说 明
1	加速与煞车控制1	从静止状态开始朝直线方向行进，并且尽可能于短时间内在前方1000公尺处的目标区内停止。使用车种为WITCH F。
2	加速与煞车控制2	测验内容与1相同，不过由于速度快，因此必须及早煞车。使用车种为FIAT Coupe 2.0 20V Turbo。
3	加速与煞车控制3	测验内容仍与1相同。由于使用的是速度更快的车种，因此在煞车时机的掌握上就更加困难了。使用的车种是R34 SKYLINE GT-R Vspec。
4	圆圈回旋1·转弯基础	在半径30公尺的圆环内绕行2圈。维持一定的速度是重点所在，可以轻踩油门来转弯。使用车种为MARTCHG。
5	圆圈回旋3·转弯基础	在半径80公尺的圆环内绕行2圈。请保持一定的转弯性来绕行。使用车种为INPRESA WRX Sti Ver.V。
6	初级弯道1	这是在直线前进后左弯的测验。在弯道处可用OUT-IN-OUT的方式来绕行，如此便可在无煞车的状态下前进。使用车种为DEMIO GL-X。
7	初级弯道2	这也是直线加左弯道的测验。由于时速从50公里开始，因此在弯道前必须减速。使用的车种为INTECRA TYPER 98spec。
8	初级弯道3	所使用的车种虽然与7相同。不过这却是种直线加右弯道的反方向测验。弯道的弯度与7相同。
9	初级弯道4·S弯道	使用Ford Cougar来进行S弯道的行进测验。不需要煞车，请以细腻的操作来绕过S弯道。
10	初级弯道5·S弯道	使用与9相同的车种来进行S弯道的行进测验。不过由于起跑时的速度比9快，因此也必须适时的踩煞车。

国际A级执照

号码	名 称	说 明
1	高速煞车测验	使用的车种是R34 SKYLINE GT-R Vspec。以200公里的时速在直线路上行进，并在目标区内停止。可留意标示距离的看板。
2	回旋煞车测验	这是在直线行进后小幅度向左拐的测验。轻踩煞车来减速回旋是重点所在。使用车种为REGACHI-B4。
3	中级弯道1·FF篇	这是使用FF车（前轮驱动车）来进行的弯道测验。请参考在跑道上作为引导的记录线来行驶吧！使用车种为INTEGRA TYPE R。
4	中级弯道2·FR篇	这是使用FR车（后轮驱动车）来进行的弯道测验。请仔细记下它与FF的差异性吧！使用车种为ARTISTER RS 200。
5	中级弯道3·FF篇	这是使用FF车在L字型的右弯道上行进的测验。必须像画圆圈般绕过L字型的弯道。使用车种为INTEGRA TYPE R。
6	中级弯道4·FR篇	以FR车来攻略与5相同的跑道。在此也请记下它与FF车在起动及操作方法上的差异。使用车种为ARTISTER RS 200。
7	转弯之应用1·S字型	使用GTO Twin Turbo MR在S字型跑道上行进。请学习4WD车在转弯与加速时的时机掌握。
8	转弯之应用2·S字型	这是使用SUPPA RZ来攻略S弯道的测验。有效掌握FR车具有的加速器ON·OFF的特性来行进吧！
9	转弯之应用3·直角弯道	这是连续直角弯道上行驶的转弯测验。需要流畅的转弯技巧。使用车种是GTO Twin Turbo MR。
10	转弯之应用4·直角弯道	以FR车来攻略连续直角弯道的转弯测验。需要注意的包括最初的煞车以及转弯时的车体驾驭等重点。使用车种是SUPRA RZ。

一举公开最新GT车种与两个泥地跑道

一共登场了28个之多的跑道！其中最引人注目的是6个泥地跑道，每个泥地跑道，都可说是充满迫力感的！

全部28跑道的名称

1	Rome Circuit
2	Rome Short Track
3	Rome Night Drive
4	Seattle Circuit
5	Seattle Short Track
6	Super Speedway
7	Laguna Seca Raceway
8	Mid-Field Raceway
9	Plum Strip
10	Red Rock Valley Speedway
11	Autumn Ring
12	Autumn Ring Mini
13	Trial Mountain Circuit
14	Deep Forest Raceway
15	Grand Valley Speedway
16	Grand Valley East Section
17	Special Stage Route 5
18	Clubman Stage Route 5
19	Grundelwald
20	Test Course
21	High Speed Ring
22	Tahiti Road
23	Tahiti Dirt Route 2
24	Tahiti Dirt Route 3
25	Smokey Mountain North
26	Smokey Mountain South
27	Green Forest Roadway
28	Pike's Peak Hillclimb Road

惯性甩尾过弯



←也存在着与前作相同的公路跑道。

COURSE SELECTION

Smokey Mountain North

这是个以左转方向来绕行的泥地跑道。弯道虽少，当每个却都是突然出现的急转大弯道，整体地形的起伏强烈也是其特征所在。



↓在大弯道后是下坡的直线道路，在此发挥车体的加速能力吧！



↑遇到弯道时一口气将排档降至2档，并让车体斜向前进。



←在弯道也会遇到起伏地形。掌稳车体来跳跃吧！



以巧妙的甩尾过弯来穿越s弯道



↑不光是影像而已，就连音乐也是充满魄力感。

↓第1扇形地点。注意别打滑，朝中央移动吧！



↓看到自己的跑车如此完美地绕过弯道，真是令人感动啊！





↑第2扇形终了地点。在本作中也提供了区间时间的计测，透过它将可了解在何处多了时间。

→在弯道处遇到起伏地形，只要在跃起的瞬间以加速器调整速度便可漂亮地跃过。



油门全开！加速前进吧！

真实世界中的GT跑车也将在游戏中登场

哇！在实际选手权大赛中出场的数款著名改良车，也将在“GT赛车2”中登场！在游戏中它们是否会以竟争者的姿态登场目前仍是个迷。不过据说可以以特殊车体形式购入。包括由中岛悟所率领的”Mobil 1 NAKAJIMA RACING”车队在内，玩家可乘上各支著名赛车队伍的车种来参加比赛。身为赛车迷的您一定忍不住想要试试乘上著名跑车的感觉吧！

	队伍名	车体名	等级	年度
1	CUSCO RACING	SUBARU CUSCOBAR INPLAYSER	300	1999
2	KRAFT	TOYOTA BP APEX KPAFT TRUENO	300	1999
3	MONOCORSE Racing Team with Tsuchiya	TOYOTA MONOCORSE APEX MR2	300	1999
4	NISMO	NISSAN ZANABI ARTA SILVIA	300	1999
5	RACING PROJECT BANDOH	TOYOTA WAYS CELICA	300	1999
6	TEAM DAISHIN	NISSAN DAISHIN SILVIA	300	1999
7	TEAM · TIBON · RALLY-ART	MITSUBISHI TIBON · TRENPIO FTO	300	1999
8	土谷ENGINEERING	TOYOTA TSUCHIYA MR2	300	1998
9	cdmaOne TOYOTA TEAM CERUMO with Ken's	TOYOTA cdmaOne DERUMO	500	1999
10	Mobil 1 NAKAJIMA RACING	HONDA MOBIL1 NSX	500	1999
11	NISMO	NOSSAN ZEXEL SKYLINE	500	1997
12	NISMO	NISSAN KURE R33	500	1997
13	NISMO	NISSAN PENNZOIL NISMO GT-R	500	1999
14	NISMO	NISSAN ARTA ZEXEL SKYLING	500	1999
15	RE雨宫RACING	MAZDA RE雨宫松本吉RX 7	500	1999
16	TEAM IMPUL	NISSAN CALSONIC SKYLINE	500	1999
17	TEAM Le Mans	NISAN 300ZX-GTS	500	1997
18	TEAM TAISAN	DODGE STP TAISANVIPER GTSR	500	1999
19	TOYOTA Castrol TEAM	TOYOTA Castrol TOMS SPRA	500	1999
20	TOYOTA TEAM SARD	TOYOTA DANSER SPRA GT	500	1999
21	TEAM国光with MOONCRAFT	HONDA RAYBRYG NSX	500	1999
22	童梦X无限PROJECT	HONDA TAKATA童梦NSX	500	1999
23	HASEMI · MOTOR-SPORT	NISSAN UNISIAJACK SKYLINE	500	1999
24	无限X童梦PROJECT	HONDA Castrol无限NSX	500	1999



Mobil 1 NSX'99



↑拥有约450马力以及时速约300公里的实力完美改造的NSX将在市区舞台中挑战性能的极限。太帅了！

从现在开始体验它的魄力感与流畅感！

COURSE SELECTION Pike's Peak

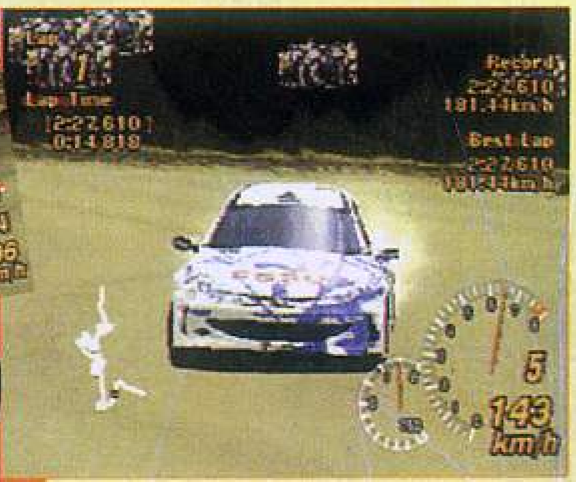
一条线地驾驶着跑车从比赛起点迎向终点，所有的弯道几乎都是崎岖难行的大弯道，也是个以強烈的上下起伏为特征的跑道。

高鸣的引擎声与鼓动

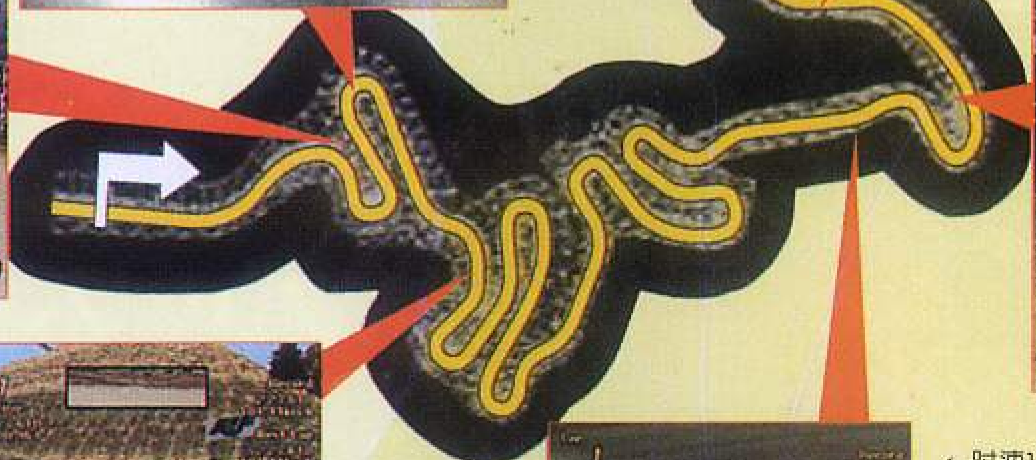
↓在跑道中盘遇上连续的大弯道，适时的降档与加速是重要的。





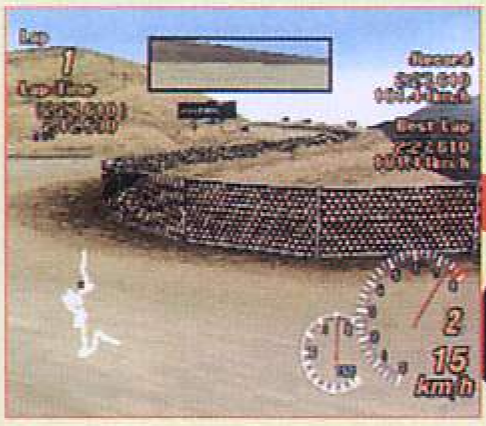


←以豪快的姿态顺利地穿越大弯道，样子是帅极了！



↓以豪快的姿态顺利地越大弯道，样子真是帅极了！





↑这里是上坡的连续大弯道地带，车体因为偏向跑道外侧而让驾驶者只能看到墙壁。

拥有韵律感的车体动作

↓让引擎的性能发挥到极限来攻略上坡地带。



←↓让车体大幅度向左向右地连续滑移。在滑移当中，最怕碰上正面迎来的墙壁。



←时速133公里。在必须发挥滑移技巧才能通过的泥地跑道中，可以体验您所意想不到的速度感。





让人手心冒汗的紧张感！

→扬起尘土，并进入第2个大弯道的车体。



↓CALSONIC SKYLINE'99即将迈向代表胜利的终点，身旁的人无不为您的高超技巧喝采！





ARTA ZEXEL SKYLINE'99



↑这是最新GT车种ARTA ZEXEL SKYLINE'99的华丽车体。让人有种无法与之对抗的感觉。



CALSONIC SKYLINE'99

↓伴随着超炫的声音，黄色怪兽在夜晚的城市中呼啸而过！这是经过改良后的杰出车体。





PENNZOIL NISMO GT-R'99



RAYBRYG NSX'99



↑在宛若无视弯道存在的感觉中绕过弯道的R-AYBRYG NSX'99，这是辆人人都钟爱的著名GT跑车。

VAGRANT STORY 放浪冒险谭



PS	
厂商：SQUARE	类型：AVG
媒体：CD-ROM	发售日：2000.2.10

上市日期延后的消息让许多人觉得难过。但本作拥有超高的动画品质，是款让人兴奋且无法抗拒的游戏软件。所以即使延期发售，也能令人理解！



史克威尔这款令人冲击又兴奋的游戏

天才游戏制作人松野泰己，继“FFT”之后又全新推出「放浪冒险谭」。赶快来看看这个融合冒险及RPG要素的游戏有什么最新情报吧！首先便是这次特别报导最值得一看的重点，也就是主角阿什雷潜入雷亚蒙德的迷宫的开头动画。看起来就像在电影里演出那样的画面一般，以下就是将画面和故事相互对照所做的介绍。此外，游戏中另一个特殊之处便是能够依各人喜好自由改变的“CUSTOMIZE”，这将会让人兴奋地想一探究竟。华丽的开场、背景连装饰品细部都细腻表现，真不愧是“放浪冒险谭”的新情报。不试着玩玩看的话，真是死不瞑目。





名叫阿什雷的男子，英俊潇洒，令人沉醉

西德尼率领“梅伦坎普”要求巴敦伊斯姆法王辞职以及解放被囚禁的同伴。故事是从他们挟持人质，占领巴尔德鲁巴公爵宅邸的场面开始……背负调查事件起因的重大责任的重犯罪处理班，便开始追查阿什雷的下落。





←巴伦蒂亚治安维持骑士团（YKP）本部收到了巴鲁德鲁巴公爵宅邸被占领的消息。紧逼阿什雷的“事件”被揭开了！

←情报分析班的负责人仇根女史将为解救同伴的梅伦坎普，视为进行恐怖活动的邪教集团。



在事实渐渐明朗后……真相即将大白！

仔细看下面阿什雷与敌人战斗场面的图片，在画面左下方有一个象征阿什雷的图案，称为“图形量表”。借由此量表我们可以清楚地看到阿什雷受敌方攻击的损伤程度，而其损伤究竟是蓄积在头部、足部、腕部、身体某处，或是身体某部分功能渐渐减退等情况，玩家都可一览无遗。接下来我们还要一并公开，阿什雷那具有超群破坏力的魔法！

开战！



↑这就是连锁技的画面！如果以此技连续攻击敌人，可以增强杀伤力！



↑不仅可借由画面左上方的数据知道阿什雷状况，左方的量表更让人清楚易懂。把握状况正是战斗的关键！

魔法登场！

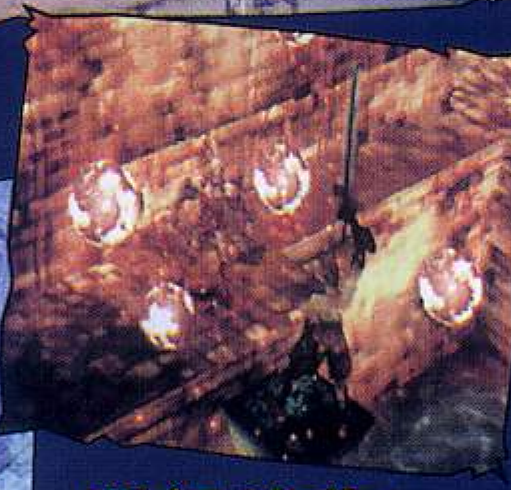




↑到目前为止只知道本作存在“魔法攻击”，由于攻击范围很广，想一举消灭所有敌人的时候可以发挥強大效果。



↑強光一闪的同时产生強烈冲击！真不愧是史克威尔。



瞬间杀敌！

这地方究竟是在何处……

参照右图，在一片一望无际青葱的草原及一眼望穿的蓝天之间，一名屹立不动的男子—阿什雷。在稍稍隆起的小山丘上，仅有的一棵旁，有个形状类似蓝子的动西，令人联想到那正是弥漫着阴暗、恐惧与绝望感的迷宫……总觉得逼近故事核心的线索好像被隐藏在张图片之后……





↓这应该是映在阿什雷脑海的“记忆中的画面”吧……！？

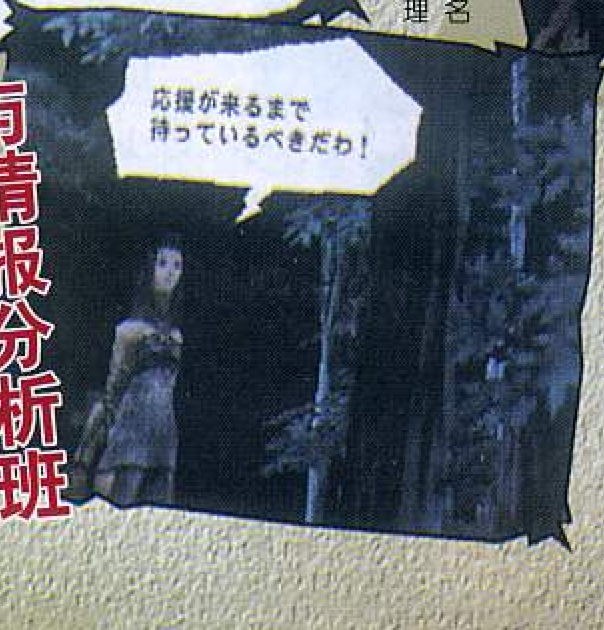


与情报分析班的凯罗合流



↑重犯罪处理班中也有以单独搜查而著名的成员，阿什雷便是属于这种重犯罪处理班的其中之一。





→为了查出事件的真相，身为重犯罪处理班秘密情报员的阿什雷，正前往梅伦坎普所占据的公爵宅邸！

潜入公爵宅邸的阿什雷即将展开性命攸关的任务！



↑收到凯罗（情报分析班）由现场传来情报后，公爵宅邸突然窜出火焰，趁着混乱之际偷偷潜入的不是别人，正是阿什雷。躲过凯罗的视野，阿什雷正朝着公爵宅邸的方向大步前进。

2种绝妙的新系统！

面对游戏中许许多多凶恶的怪兽及层出不穷的陷阱，不把住游戏的基本系统是绝对无法获胜的。以下便是依游戏顺序做的简单介绍。首先介绍阿什雷使用的一些武器及组合方法。迷宫里得到的零件，在工厂进行组合，经过一次又一次的组合过程，装备也会提升层次。游戏中最基本且有效的战斗法为：战斗→获得武器零件→工厂制作新武器→战斗。



→掌握游戏系统即可顺利得地进行战斗！



CUSTOMIZE

【装备自选】

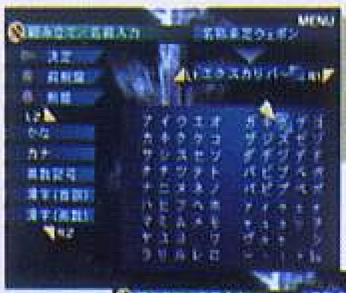
订购的、订做的：最強的装备（武器）可亲手制作。这个系统也可以说是游戏的基本理念。

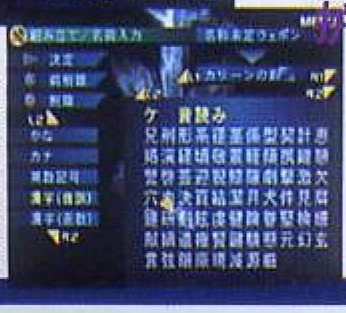
打败敌人或是在迷宫的宝物箱寻找，都可以得到武器零件。将这些行到的件重新组合，便可以创造出更新、更具威力的武器或防护装备。以武器为例，首先，阿什雷的武器装备是由刀刃、剑柄、宝石这三项零件组成的。刀刃对于不同的种族、不同的属性会有固定的攻击值，剑柄有“砍杀”、“刺杀”、“敲击”等不同攻击方法，再加上宝石有“火”或“水”属性的搭配组合，如此便有许多组合方法，可制造出各式各样的武器。而且零件在武器解体时也能取得。



→武器及防护用具在这个工厂里制作完成。

为武器及防护用具取名





↑→为自己制作完成的武器及防护用具取名。

武器获得！！然后亲自制作！！



←对敌战斗！击败对手即可取得武器及防御用具。遇到少见的强敌不要害怕，说不定打败它之后能够得到稀罕珍贵的宝物喔！



→打败敌人的同时也可以成功地取得零件，把取得的零件拿到工厂制造全新的武器。亲手制作最強的武器＆防御用具！



←得到武器及防护用具的零件后，在此画面进行组合。图为高度的物理攻击力武器刚完成的画面。



→实际装备。若已经不需要物理攻击力了，可再次将武器拆开，依照所需的属性做改变。重新创作符合实际需要的武器吧！

BREAK ARTS

【战斗技巧】

破坏技巧：指能将战斗对手一击倒地的必杀技，在此为阿什雷所使用的必杀技之总称。





←↑让对手身体裂开且引起状态异常的突击。

↓这是靠放射装置使出的破坏技巧。根据武器种类的不同会有各式各样的必杀技！



游戏中包括自己创造的武器，所有的武器依其种类都有特定的必杀技存在，称为“战斗技巧”。但是这些威力強大、有办法歼灭敌人的必杀技，通常也会对自己造成伤害，甚至可能导致自杀行为。原因是当阿什雷每使出这此绝技时，同时也在消耗本身的体力（HP）。因此使用时机的评估与技巧的活用，是相当重要的。此外，配合破坏技巧改造的特定武器也要能运用自如。让我们以成为单项武器高手为目标吧！！





↑←以超音速挥剑而下产生強烈的冲击波，一道闪光之消灭敌人。裂帛双重突击。

电子游戏软件

2000·2期(总第67期)目录



本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长、主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编:SHADOW PHOENIX
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号: CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

论尽江湖

游戏新闻眼 …… 3
中国电玩榜 …… 10

特稿

五年的脚步—PS五周年 特别介绍 …… 44
游戏业的战争 …… 22

游戏研究所

穿越时空(PS) …… 13
寄生前夜2(PS) …… 16
龙骑士传说(PS) …… 18
太阁立志传3(PS) …… 19
勇者斗恶龙(FC) …… 20
VR射手2000.1(DC) …… 21

攻略人行道

寄生前夜2(PS) …… 34
口袋妖怪·金银(GB) …… 39

每夜一游

永恒之戒(PS2) …… 50
追击列车(PS) …… 51
神RPG(PS) …… 52
钢铁前线(PS、DC) …… 53

科普园地

GB的用电 …… 54
PS直读+监视器 …… 55
新主机招牌处理特色解析 …… 56
激突！PS光驱另类修复 …… 57

秘技天地

秘技偏方 …… 58

格斗天书

《VR战士3》连续技3 …… 41
《KOF´99》COUNTER连续技及简化输入 …… 42
决~天草降临~ …… 43

目录

游戏点评

GAME BAR ……………………………………75

闯关族的家

闯关族的家 ……………………………………69
龙哥热线 ……………………………………72
大墙画廊 ……………………………………78

彩版目录

封面： 士郎正宗作品
封二： 《西游记》(PS)
封三： 《铁拳·最终联赛》(ARC)
插 1： 《塞尔达传说·奇迹树果》(GB)
插 2—5： 《GT 赛车 2》(PS)
插 6—8： 《放浪冒险谭》(PS)
插 9： 幕末月华风云录之枫
插 10、11： 《FINAL FANTASY》系列特别计划 第六回
插 12、13： 乱舞势力 VOL.18 之《饿狼传说·狼之印记》(ARC)
插 14、15： 大墙画廊 彩版 VOL.37
插 16、17(中插)：《KOF´99》之 Whip & 坂崎百合
插 18、19： 乱舞势力特别版之缱绻作品 18 号(B)
插 20、21： 《街霸Ⅲ·双重冲击》(DC)
插 24： 李峰画稿之《无题》
插 26、27： 《合金装备·幽灵通天塔》(GB)
插 28、29： 《铁拳·终极联赛》(PS2)
插 30、31： 《山脊赛车Ⅴ》(PS2)
插 32： 《双星探险记》(N64)

要闻备录

■『中国电玩榜』正式更名为『美年达中国电玩榜』。奖品由北京百事可乐公司提供，仍旧分月、半年、全年，投一次票有三次中奖机会。

■2000年『春节寒假赠书大行动』已正式展开(见第80页广告)。两本精彩、精巧的口袋本免费赠送，真正让利给读者。

■继口袋本《GAME BOY特辑》、《绝对GAME BOY读本》之后，第三本《GAME BOY千年珍藏本》将于四月初发行。口袋本，448面，定价18元。GB玩家第三道大菜，营养丰富，份量足足。

春节寒假赠书大行动

游戏画集·街霸 3	原价 ~~28.50~~ 元
创刊五周年纪念特辑	原价 ~~22.50~~ 元
三栖人	原价 ~~24.00~~ 元
MAGIC 地带	原价 ~~24.40~~ 元
都市流行·酷	原价 ~~25.00~~ 元
96 合订本(下)	原价 ~~28.00~~ 元
走进星球大战 (电影星球大战史·设定、剧照等)	原价 ~~26.00~~ 元
游戏原画设定 1—5 册	每册原价 ~~25.00~~ 元
94 合订本(极少量存货)	原价 ~~19.80~~ 元

均价 25 元
买一赠一

凡邮购以上图书者，每本书免费获赠《收藏纪念》一本(任选)，多买多赠。(免邮费)

赠品

收藏纪念之三·浪客剑心+游戏业战争
收藏纪念之四·GAME BOY 秘技全书

秘技宝典(修订本)	定价 17.00 元
'99 秘技宝典(上、下)	定价 32.00 元
99 上半年合订本	定价 28.00 元
99 下半年合订本	定价 28.00 元
口袋本《GB 特辑》	定价 14.00 元
口袋本《绝对 GB 读本》	定价 14.00 元
都市流行(秋)	定价 19.80 元

凡一次性邮购以上图书满 40 元，均获赠《收藏纪念》一本(任选)，多买多送。(免邮费)

①到当地邮局汇款至"北京 6129 信箱"
收款人：发行部 邮编：100061
②请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。
③邮购请在汇单上写明读者详细地址(单位应有街道名称)、邮编。如可能勿用校址。



杂谈 TALKING

日本读者评选 99 年业界大事

本刊讯 日前，一项由日本读者参与投票的 99 年游戏业界大事的评选中，“SCE 发表 Play Station 2” 被评为 99 年最受游戏者关注的业界事件。所获得的票数为第 2 位事件的得票数的 5 倍。在 SCE 正式发表 PS 2 的消息以前，游戏者们仅仅想像 PS 2 会拥有更强大的机能，令世界震惊。是谁也没有想到 SCE 让 PS 2 能够向下兼容在全世界发行达 4000 款的 PS 游戏，这令 PS 2 具有很大的魅力。SCE 说 PS 2 在发售两天内达到 100 万台的销量，并且发表了利用有线电视进行数据通信的商业计划，都使游戏者的期待度膨胀。能够播放 DVD 影片，PS 2 已经不是单纯的游戏机，它会成为 AV 家电业的主角脱颖而出吗?我们拭目以待。

第二位的事件是“MAC 机上的 PS 模拟器事件”。99 年 1 月在旧金山举办的 MAC 机展览会“MACWOLD EXPO”上，发售了 Macintosh 机用的 PS 模拟器，SCEA 对此提出诉讼。2 月在东京的相同展上，也发生了相同的事件。自此，模拟器是否合法成为世界注目的事件。



“口袋妖怪”们'99 年受到全世界欢迎!

第三位的事件是“谁有游戏的颁布权?”。99 年日本销售中古软件(即二手软件)的问题成为热门事件。游戏公司状告经销者“销售中古软件违法”，而东京和大阪法院对同一诉讼却做了相反的裁定。

第四位的事件是 “最终幻想 8 发售”。99 年 2 月 11 日，SQUARE 公司推出了 PS 用的 RPG“FF8”。东京秋叶原人们排起了彻夜长队，争相购买。到目前为止，总共在日本售出 350 万份，在世界超过 600 万份。不过，游戏中有一个能使画面停止的 BUG，引起了游戏者的不满。

第五位的事件是 “Dreamcast 主机在欧美大受欢迎”。在日本 DC 发售大约一年后，DC 开始在美发售，当天就有近一亿美元的销售额，破了纪录。发售两周后销量达 51.4 万台。10 月 1 日欧洲也开始发售 DC，四天发售了 18.5 万台。

从第六位到第十位的事件分别是：“‘口袋妖怪·金、银’大受欢迎”、“Pocket Station 发售”、“奔腾Ⅲ芯片登场”、“‘DQ7’延期发售”、“任天堂发表‘DOLPHIN’”。

这十件事中，硬件和软件的事件分别为五件，不分伯仲。

软件 SOFTWARE

ENIX 2000 年的计划

勇者大行动，全数冲向 PS!

本刊讯 “勇者斗恶龙”系列的发行公司 ENIX，除了在最近发布原本预定于去年 12 月底发售的“勇者斗恶龙Ⅶ”延期至今年春天发售外，另外还宣布将当年脍炙人口的“勇者”系列Ⅰ～Ⅳ移植至 PS 上的计划。相信很多在任天堂时期便是“死忠”的勇者玩家们，对于这个消息的发布一定很兴奋吧(除了“勇Ⅶ”延期一事外)!这个作法不但可以节省开发成本，又可以获利，一举两得啊!此举显然是针对 SQUARE 移植以前 RPG 作品的做法而来，ENIX 当然不会坐视 SQUARE“炒冷饭”。

除此之外，ENIX 也计划与日本电移动电话网络系统(NTT)共同合作，利用此系统提供使用者各种情报及网络上的游戏资料，另外，12 月在美国创立的分公司，将负责 PS、GBC 等多款游戏贩卖事宜。而在最近倍受大家关注的主机 PS 2 上，ENIX 目前也有六款游戏在开发中。

杂谈 TALKING SQUARE 利润下滑 “FF9”延期发售

本刊讯 由于近来SQAURE公司所推出的一系列游戏并没有达到预期中销量，导致利润下滑幅度很大。SQAURE预定于二月在PS主机上推出的“FF9”，也将延期至2000年财政年度中发售。

这个消息对支持“FF”系列的玩家来说可不是一个好消息。“勇者斗恶龙Ⅶ”发布延期之后，已经令不少玩家感觉失望。紧接着SQAURE也发布了延期(其实他们之前也没公布发售日)，玩家们的失望可想而知。“FF9”在PS上推出也如业内人士所料，显然SQUARE的意图是想保持销量而不致亏本。毕竟“FF9”的成本不同于一般游戏。

有消息称，目前SQAURE公司也正在积极开发PS2上的两款游戏，预定今年春天与PS2同步发售。对于明年即将开打的电玩大战，这个消息无疑是帮PS2注了一剂强心针。不过，消息至发稿之日还没有得到进一步证实。对于一向不急于加入某部新主机的SQUARE来说，这样的速度可能让人感觉不太适应。还记得95、96年SQUARE干了什么吗？它没有给PS做游戏，而是把主要精力放在SFC上，两年间做了将近10部好游戏，“前线任务”系列，就是在那个时候确立地位的。直到PS推出两年后，97年SQUARE才推出了“FF7”并取得了众所周知的成绩——当然，它是从95年就开始探索、研究PS的机能并开始做“FF7”了。

“FF9”是在轻车熟路的基础上作的，不仅成本会大幅降低，而且开发周期也不会太长，预计今年之内肯定会推出，并且不会比7、8差的。SQUARE希望“FF9”能在日本卖掉250万份以上。

至于在PS2上的“FF”系列，应该要在PS2销量达到500万台时，SQAURE才有可能把“FF”搬上PS2。以SCE对PS2主机的乐观估计，应该在明年年中之前就可以达到这个数量。如果真实如此的话，预计明年底到后年初的时候就可以看到PS2版的FF了。

杂谈 TALKING “勇者斗恶龙”开拓的新分野 福岛康博社长对ENIX未来的期望



本刊讯 ENIX原订于去年12月29日发售的超级大作“勇者斗恶龙Ⅶ”，因为对游戏品质的要求，而延期到今年春天。这一延期，不但在各方引起轩然大波，也使期待已久的玩家们大失所望。对这些反应，ENIX的社长福岛康博特地针对此事做了一番说明：

■为了提升品质而延期

这次“勇者斗恶龙Ⅶ”的企划书，整体内容多达15000页，是前作的4倍。这也是“DQ”头一次变成立体映像，而游戏场景也变得更多彩多姿。但是如此庞大的工程，使公司内的制作人员即使不眠不休的赶工，仍无法在我们的预定时间内达到令人满意的水准。

我们是在1997年1月发表将在SCE的PS上推出“勇者斗恶龙Ⅶ”的消息。发表后曾在当时造成“大型软件厂商跳槽”的骚动。因为在那之前，“勇者”系列一直都是在任天堂的游戏主机上面发售的。

为什么会做出这样的决定呢？其实关于这件事，我们早在96年春天时就已经做好了决定，这是在我们研究过今后主机潮流的结果。当时，任天堂也正准备推出新主机“N64”，它不但有美丽的立体影像，性能也大大地超越PS……但是，我们无法掌握它未来的销售走向。为避免出现良莠不齐的游戏，任天堂在软件上走的是“宁缺勿滥”的精品路线，但是从整个场面来看，每种分野的游戏软件都应该要有一定的数量。因此我们认为任天堂所走的路线无法成为电玩界的主流。

■和任天堂山内社长进行两次说明

另外，和敝公司“勇者”系列齐名的超人气游戏，也就是SQAURE所出的“FF”系列，在97年2月正式从任天堂跳槽到PS上面，也是促使我们做这个决定的契机。

基本上，我们是想要在最具前瞻性的硬件上制作游戏软件。任天堂是让ENIX茁壮成长的地方，我对他们真的非常感谢。为了这件事，我曾经两次亲自到位于京都的任天堂总公司，向山内溥社长说明。

当时我也没有提硬件厂商的名字，只说我想制作“CD-ROM”的游戏，也等于间接说明我们以后不会再以“卡带”为主的任天堂上面，制作“勇者”系列的游戏。而当时山内社长很平静地回答我：“你想做就做吧！”

当时，SCE希望我们在96年12月发表跳槽的声明，但是12月正是结算的时候，这样做对任天来说未免太残忍。因此我们在和SCE争执了一番后，还是决定等到过年后才发表。

■“勇者斗恶龙”未来的发展

ENIX是因为“勇者斗恶龙”而出头的，从1986年发表了第一作以来，全系列的累积销量突破了2200万套。在2000年3月期(此指1999年财政年度)的结算中，软件的销售额高达370亿日元(约合人民币30亿元)、净利润150亿日元(约合人民币12亿元)，为历年来最高。而当中有6成是“勇者斗恶龙”系列商品的成绩。

在我心中，我并不把ENIX只看成是一家软件公司，而是具有更多伸展空间的“企业”，虽然我们目前在游戏软件的发展上大放异彩，但我也不会放弃其他任何能够成长的机会。

杂谈 TALKING 将PC换成游戏机的五个理由

越来越多的人已经认识到：玩游戏还是用游戏机更为方便、更为精彩，而用昂贵的PC设备来游戏的话，显得有些大材小用。下面是一个名叫Jesse Berst的美国人自己用游戏机换掉P机来玩游戏的五个理由，让我们来看看他的想法。

"随着SEGA新一代的游戏机DC推出，SCE与任天堂也将于今年陆续推出新一代的游戏机。这新系统不仅在图像性能上有提高，而且使游戏机的性质扩大了。因此，我有五个将PC机换游戏机的理由。"

新机能 3家公司的新系统都可以连接Internet，可以进行复数游戏者在线游戏。SCE的PS2能够播放DVD影片，并且有连接键盘和打印机的USB接口；DC用的数码智能照片编辑软件也正在开发中。

品质 由于使用了128位的系统，游戏机的机能大幅上升，游戏机也可以像PC那样做出类型富的游戏。

重复 根据Yankee Group的调查，美国约有23%的家庭拥有PC机，而家用PC最大的用途就是戏和娱乐。既然新的游戏主机同样能够上网浏览，那么就没必要两样全都拥有。

简单 复杂的硬件安装、长时间的软件安装，还要忍受不时发生错误的可能，这简直是在受，而游戏机插上就可以立刻游戏，相比之下，简单方便。

价格 比较高级的游戏机价格为200～400美元之间（约合人民币1600～3200元），而一台普通PC机价格就要高很多，更别说许多价格昂贵的专用游戏配件了。

但是，游戏机并不是所有人都需要购买的东西，而且也没有这个必要。游戏机也有短处，这缺点正是它无法取代PC的理由。

生产性 游戏主机的制造商没有形式固定的生产模式，仍然在探索阶段。几家公司的生产模也不尽相同，这个行业并没有完全成熟，有不稳定性。几年前，任天堂就一直尝试让商人相信游戏机是"玩具"这一任务。

电视对显示器 电视的解像度是没法同显示器相比的，图像和网页的清晰程度与显示器相差远，这是人们对游戏不满的主要因素。

扩张性 游戏机是一个封闭的系统，不能进行升级。虽然可以购买高速的MEDEM，但不能像P那样增加内存和声卡等设备。

周边机器 MEDEM、键盘、SPEAKER、显示器等等PC上通用配件，游戏机不是全部都有。

由于上网还要首先学习WINDOWS操作，对于新人来说比较麻烦，而游戏机却可以成为替代品游戏机和PC价格的下降，两者兼而有之的家庭正逐渐增加，PC大人用，游戏机给孩子玩。但是，如果你想更痛快地玩游戏，还是选择游戏机吧！"

以上就是一位美国人的看法，国内的是否也这样认为，我们不得而知。但无论如何，随着我们手中用来娱乐的钱增多，和见识增加，游戏机都将在中国大地上越来越普及。

软件 SOFTWARE 食人无数的巨大怪物占领PS2

PS2版"恐龙危机2"千禧年发售

本刊讯 日本软件公司CAPCOM于12月7日发表一则消息，表示该公司已经正式开始投入其大受好评的AVG游戏"恐龙危机"的续篇，预计2000年发售。

CAPCOM这个采用"生物危机"游戏系统，并以"向巨大异形挑战时心底涌起的恐怖"为卖点"恐龙危机"，自去年7月1日发售以来即大受欢迎，到去年11月底已在日本销售了80万套欧美地区140万套，累积销售220万套，CAPCOM并希望在1999年财政年度结束前（2000年3月前）能累积到240万套。

在其他游戏方面，CAPCOM于日前曾发表过，预计在明年夏天发售其PS2第一作"鬼武者（暂），包括此次的"恐龙危机2"，其他还有"街头霸王EX3"等共4～5款PS2的游戏在开发中另外，在DC的游戏方面则大约有10款对应游戏在开发，在各界许多大软件厂商纷纷退出DC发阵营的现况中，该公司的决定令人注目。CAPCOM的十本社长对此则表示，因为"DC在欧美的杰出表现令人期待。"



而在CAPCOM日前发表过将加入网络游戏的开发后，该公司便计划与日本出版公司"宝岛社"共同建构一个能同时容纳5000名玩家上网的游戏服务器，虽然目前详细情况尚不清楚，不过预计2000年3月底可以开始使用。

在游戏主机和网络发展上一直呈现积极行动的CAPCOM，其未来的动向值得大家注意。

杂谈 TALKING 文化不同造成误会

口袋妖怪卡片在美国禁止发售

本刊讯 任天堂公司出品的「口袋妖怪」系列产品正在美国大红大紫，全美国的孩子们对那长得奇形怪状，却又非常可爱的小妖怪们喜爱得不得了。可是事情并非一帆风顺，最近，美国却禁止其中一款名为「口袋妖怪卡片」的游戏在美国发售。

禁止其发售的原因是游戏中出现了一个「卍」字记号。亚洲许多国家中的人们都知道，这个号是佛教中表示长久和吉祥的标记。可是在没有佛教传统的美国，却认为这个记号同德国的纳粹有关。因此，而禁止该游戏发售。

这显然是由于东西方文化上的差异造成的误分，任天堂说：『这是一国文化在其他国家不通的典型例子。』现在美国还没有取消此禁令，但相信任天堂及其他的游戏厂商今后会在这面留意的。

杂谈 TALKING PS2带来的五个变革

次世代的家用游戏机将游戏的概念带到了3D的时代。我们来看看最新登场的Play Station 2带给我们的五个变革。

在TV Game业界，重大的变革不是时时都会发生的。实际上，回忆一下你最近玩过的游戏，有没有令你振奋的新技术和效果呢？通常是没有……一般来说，游戏开发技术的提高会发生在这种主机推出一段时间之后，在主机生命的后期，机能大部分已经被厂商吃透，没什么油水好挖了。

在主机新推出的那段时期，厂商都竭尽全力去摸索主机的性能以图开发出别人所没有的超凡的效果。举例来说，PS刚推出不久的时候，像这几个游戏"Jumping Flash"、"Tail of the Sun"、"潜水员的假日"和"杀戮之心"，都有着非常令人吃惊的特殊效果；同样，在PS2推出不久之后，玩家就能再次获得"久违了的好棒的"新感觉。

PS、SS和N64的推出把我们送到了3D的游戏世界，后来DC的出现使游戏的3D效果愈加完善。PS2的出众的机能使得程序员们能够更加自由地发挥他们的想象力来创造更加丰富完美的游戏世界。

自雅达利推出以来的家用游戏机世界，在PS2的时代会出现五个前所未有的全新的理念：

1、Dual Shock 2(双振手柄2代)

和原来PS的振动手柄不同之处在于它的所有的按键都是带有模拟量控制的。所谓模拟量控制区别于从前的按键，原来的按键只有"按下"和"抬起"两种状态，而模拟量控制按键就可以像振动手柄的模拟摇杆一样感知按键的轻重，也就是说玩者可以控制按键的深浅，也许你现在还很难理解这种设定到底会有什么作用，但是早晚聪明的程序员会开发出来令人耳目一新的有趣游戏来利用这个功能。

这个模拟控制按键可以识别256级力度，也就是说开发者就能给256级力度赋予不同的响应方式，这样玩家和游戏机"对话"的方式就会变得很有趣。比如用在模拟人生的游戏里面，模拟按键就可以让玩家做出决定时的命令是"非常坚决"或者是"犹豫不决"(在新一代的"樱大战3"上面传说就要用到这种设定，但是DC可没有这个模拟量按键，就用DC的模拟方向摇杆来完成)。

2、通讯端口

这是一项令人振奋的设定：在从前的家用游戏上并不是没有这样的端口，但是它们通常不起什么作用。但是PS2不同，因为它使用的是电脑界的标准接口USB和IEEE1394(也称为FireWire)，有了业界标准的普遍性这样的优势，开发和使用都将更加便利和快捷。

我们已经见过了PS的光枪，但是它的技术标准是保密的。到了PS2的时代由于接口是标准的，所以任何厂商都很容易制造出互相兼容的外设比如鼠标等等。这样的话设备就会由于竞争而变得十分便宜，而且不会出现不兼容的情况。

最有可能出现的新外设是Sony推出的麦克风系统，配合现在正在不断完善的语音识别技术就能让玩家和游戏角色"对话"，这真是一项崭新的设定。

3、物理环境/AI(人工智能)

什么是物理环境？举例来说，比如地球的重力。我们都知道由于重力加速度的作用下落的物体会越落越快，在以前的游戏机当中当然也可以用重力加速度的公式程序来模拟这一过程，但是这势必要消耗大量的CPU时间来完成这些运算，在PS2上面有了模拟物理环境的硬件机能，使得程序开发者不必考虑这些因素，只要像游戏机声明"这里有一个地球，有地面和重力"就可以使游戏角色稳稳当当地站在地面上了。好像上帝创造世界，他说"要有光！"于是，就有了光……

这些功能被称为"middleware"，解释成中文就大概是"中间状态生成程序"。除了刚才说过的模拟重力之外，还可以模拟诸如风、火之类的自然现象，最有趣的是还可以向游戏中"注入"无关角色，他们会在游戏世界中自由地按照某种规则行动，这样就使程序员们不知省了多少事。

4、PDA

PDA是Personal Digital Assistant(个人数字助手)的缩写。这个真正是无线的小玩艺可以把游戏扩展到游戏机之外，玩家甚至可以一天24小时地陪着游戏角色(是不是很像那些电子宠物？)

5、广播网络

就像PC游戏的网络游戏越来越壮大一样，Sony也注意到了Internet这个资源的巨大发展潜力。通过网络，玩家可以获得最新的游戏资料，也可以登录导游网站上面参加多人游戏，像赛车、足球之类都不必说，还会有网上的RPG出现。

事件 EVENT 为解决公司危机 SEGA设立子公司

本刊讯 为了改变近年来公司效益恶化的情况，SEGA公司日前发表了让软件研究开发事业部与AM设施事业部子公司化的重大决策。在将有总数60%员工的这两大部门设立为子公司后，SEGA集团未来将以网络事业为发展重心，来进行大刀阔斧的经营构造改革。

将旗下的软件开发部门与AM设施部门设立为子公司的计划将于今年实施。为了避免因软件开发的延误而导致业绩的恶化，分出各家子公司将采取明确的利润制度。此举预估能够减少2~3成的开发成本。在4月前SEGA也将针对营运状况优良的子公司公开发行股票。

在SEGA公司发表上半年度的财务报告与设立子公司的声明后，该公司的股价不但没有向下滑落，而且还较前日大幅攀升13.8%。可见大家对于改组后的SEGA公司仍是充满期待且一致看好。SEGA是否能够从低迷的业绩中咸鱼翻身呢?请大家拭目以待吧！

新闻分析

由"濑贺"想到的

文/PINSER

随着电玩业在世界娱乐界的地位越来越高，作为发展中国家的我们也正缓慢的改变传统的看法。

日前，笔者在新华社的"参考消息"中看到这样一条消息，大意是说日本"濑贺"公司生产的电子游戏机的事情的。这引起了笔者的兴趣，难道日本又有一家公司加入游戏主机的大战了？"濑贺"，没听说过呀！再仔细看，那台游戏机的名字赫然就是"Dreamcast"。

这下子真相大白了，很显然新华社的记者将"**セガ**"这个词翻译成"濑贺"了。还有可能是先将"SEGA"这个词转成"**セガ**"，再翻译成"濑贺"的，因为日文平假名"**せが**"有"濑贺"之意。

新华社记者的职业精神无可挑剔，在我国人民逐渐认识"TV GAME"这个事物的过程中，他们正在发挥着自己的作用。但从了解世界文化的角度说，他们的水平是不高的。本刊的读者一定都很清楚，在游戏界中，如果碰到上述单词，我们会不假思索地翻译为"世嘉"。这个公司已经陪伴了我们将近十年的时间。而对于没有接触过游戏的人来说，恐怕除了"小霸王"之外，在我国想了解其他游戏公司是很困难的。电玩迷们津津乐道的"TV GAME"在广大人民的脑袋里并不是具体的。

现在北京有不少大游戏中心都摆满了SEGA的街机，如果新华社的记者曾经去过这些游戏中心的话——至少他们应该关注一下对于他们来讲是新娱乐形式的游戏中心——一定会看得到"SEGA"字样的。作为记者能够迅速了解新事物是很基本的职业素质，然而他们并没有做到这一点，依然把全世界闻名、全国玩友都知道的SEGA公司翻译成"濑贺"，而不是正确的"世嘉"。

这种现象说明，TV GAME在我国社会中没有地位，不被社会重视与认同。非电玩刊物的记者认为自己没有必要增加这方面的知识，所以对于类似报道中涉及电玩知识的内容往往似懂非懂，囫囵翻译了。其实很长时间以来，我们经常可以在非电玩类刊物中看到类似的不准确、甚至啼笑皆非地报道电玩的内容。还记得前几天"新闻联播"中播放"金子小魔怪"和"银子小魔怪"令日美小孩痴迷的消息么？其实这就是我们大家都熟悉，并且期待以久的"口袋妖怪·金、银"。还有什么"这个游戏是根据动画片改编而成的"等等显得不那么专业的报道。这是全社会对TV GAME认识的客观体现，并不是某几个记者水平高低的问题。

好多玩友认为是大人们不了解游戏才对游戏产生偏见，才不重视和认同游戏的。其实，这只是人们认识方面的原因，根本原因还是经济方面的。只有我国的经济发展到能够使老百姓有富余的钱对娱乐投入更多，从事这个行业的商人能够从中获得利润的话，才有可能使我国的电玩业得到真正的发展。除此之外，别无它路。

换句话说，就是我们的经济实力不足以负担电玩业的消费，这对人们的认识产生决定性的影响。不关心电玩，是因为没有能力去关心。大人们更关心其他能在国内赚到钱的行业。之所以能在"参考消息"和"新闻联播"中看到有关电玩的消息，难道是社会认识到TV GAME能给人们带来欢乐和梦想了么？当然不是。还不是因为他们听说这种"幼稚"的玩艺儿居然在外国赚了大钱！

大家想想看，为什么国内PC GAME发展得就比TV GAME快，不但有国外游戏的正式代理，还有游戏公司在制作游戏。难道因为PC GAME比TV GAME能赚钱吗？恰恰相反，在国外TV GAME所创造的利润远远大于PC GAME。造成中国与世界不同的原因就是家长更愿意花近一万元给孩子买一台电脑，而不愿意花一千元去买台游戏机。家长们用在电脑方面的花费远远大于游戏机方面，甚至后者根本就是零。其实可怜的家长没有明白，自己为了孩子着想而拒绝为其购买游戏机，但是却换了个角度、花更多的钱买了台带显示器的"游戏机"。在这样的环境下，国内的TV GAME怎么才能发展起来呢。

近几年来，几部动画大片引进之后，不是很多媒体都在说"动画片不仅仅是给小孩子看的"这样的话么。国内也仿照迪斯尼模式拍摄了"宝莲灯"。这正是因为我们能够消费的起几十元的票价，社会就会对动画电影给与重视。我们的TV GAME要走到这一步，媒体都在说"原来成年人也可以玩游戏"这样的话，道路恐怕还是很漫长的。

电玩迷兜里没钱，说话能硬气吗？

软件 SOFTWARE

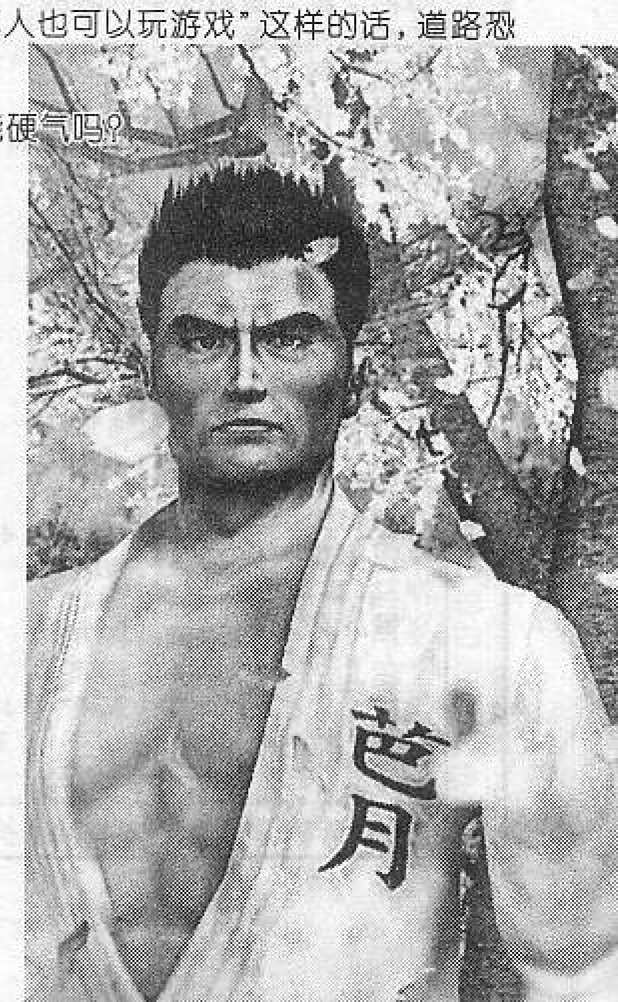
"莎木"如期发售 SEGA股价上升

本刊讯 发售日再三变化的"莎木"如期在去年12月29日发售，其品质之高令全体世嘉迷为之振奋，高高兴兴度过圣诞大假。象世嘉迷的心情一样，SEGA的股价也令人心情激动，上升了约11%。

12月29日发售的"莎木·一章 横须贺"乃此系列游戏的第一部，SEGA预计在未来四年中以每三个月推出一章的速度，陆续推出十五章。可以说这是DC用户目前最大的软件保证，也是SEGA赚钱的保证。

据称，至99底，DC在美国的销量达到了150万台。SEGA希望能在今年3月底之前，让DC在欧美的销量达到220万台，其中美国为150万台，欧洲70万台。目前，在美国的销售计划已经提前达到，而欧洲也呈良好的趋势，达到220万台的目标应该不成问题。

投资者希望在3月份"PS2"发售之后，DC仍然能保持这样的销售势头。在这样的情况下，"莎木"系列所起的作用就不言自明了。



游戏新闻眼

★ SNK 打算在彩色 NGP 上推出一款以该社游戏中女性角色为主角的女性格斗游戏 “SNK GIRLS FIGHTS”，预定于1月27日发售。

★ SQUARE 将在1月29日于日本横滨举办名为 “SQUARE MILLENNIUM”的新作发布会。届时将有5款PS 软件、3款PS2软件以及多款WS 软件露面。其中有两款对应PS2的软件计划与主机同时推出(结稿前得到消息称,SQUARE 在PS2上推出的第一款软件是赛车游戏,名为“TYPE－S”)。而号称PS 最后、最强的软件“FF9”也将在发布会上出现。

★ 日前,宫本茂在接受瑞士某游戏杂志的采访中表示,“塞尔达传说・时之笛” 的正式续篇将在海豚上推出。但是由于海豚的正式数据至今还未公布，再加上熟悉新硬件的时间，所以 “塞尔达传说”的正式续篇也许要到5年后才能推出！！

★ 近日,SQUARE 宣布该社的“FF8”已在全球销售600万份,而“FF7”在97年销售570万份,至今总销量为724万份。另外,PC版的“FF8”将在近日推出。

★ ENIX 表示，该社的知名RPG“星海传说” 将在彩色GB 上推出,预计今年年中发售。

★ 2月17日，SEGA 将在日本发售DC 赛车游戏 “SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL ”,新作将有供玩家自行创造车辆的原创“工厂模式”登场。

★ 北美最大的游戏销售商 Electronics Boutique 日前表示，该公司在99圣诞期间创下了有史以来最好的销售业绩，营业总额高达2.61亿美元,而DC 及其软件的热卖则是促成这次佳绩的最大原因。

★ 日前,英国 CYGNUS SOLUTIONS 宣称,他们正在进行任天堂32位掌机GB ADVANCE 开发工具的研制工作,并会在近期内测试完成,发放至加盟厂商手中。

★ NAMCO 表示，该社的第三款PS2软件 “GP 500” 已在顺利开发中,预计在今春发售。新作是对应SYSTEM 23基板的摩托车竞赛游戏。

★ 据源自互联网的消息称,DC 超大作 “莎木” 在99年12月29日至今年1月2日在日本销量为26万套。目前DC 在日本的总销量是160万台,“莎木”的普及率为16.25%,首发成绩令人比较满意。

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
酷滑板 4	COOL BOARDERS 4	WAVE SYSTEM	SPG	5800日元	2月3日
G I 骑师 2000	G I JOCKEY 2000	KOEI	ACT	5800日元	2月3日
选择・遥控车大战 2(廉价版)	OPTION・チューニングカーバトル 2(廉价版)	JALECO	RAC	2800日元	2月3日
阿迪的礼物	アディのおくりもの	SCEI	PUZ	5800、振动	2月3日
破坏团体 2	ブロックくずし 2	タムソフト	ACT	2000日元	2月3日
疯狂攀登者 2000	CRAZE CLIMBER 2000	日本物产	ACT	3980日元	2月3日
平和弹子机厅！西洋特别版	HEIWA Parlor！PRO ウエスタン Special	日本TELENET	SLG	5200日元	2月3日
流行音乐 3・附加碟	POP 'N MUSIC 3・APPEND DISK	KONAMI	SLG	2800日元	2月10日
放浪冒险谭	ベイグラント ストーリー	SQUARE	A・AVG	6800、振动	2月10日
狂野战士 9	ワイルドロイド 9	SCE	ACT	5800、振动	2月10日
老人的时间～姐姐、去钓鱼！～	おやじの时间～ねえちゃん、钓りいこか！～	VISIT	SPG	2800日元	2月17日
老人的时间～姐姐、花牌决胜负！～	おやじの时间～ねえちゃん、花札で胜负や！～	VISIT	TAB	2800日元	2月17日
老人的时间～姐姐、麻将决胜负！～	おやじの时间～ねえちゃん、麻雀で胜负や！～	VISIT	TAB	2800日元	2月17日
美职橄榄球 钢刀 2000	NHL Blades of Steel 2000	KONAMI	SPG	5800、振动	2月17日
魔法猴子	Monkey Magic	SUNSOFT	ACT	4800日元	2月17日
疾驰赛手 2000	GALLOP RACER 2000	TECMO	RAC	5800日元	2月17日
秘密基地 AZITO 3	AZITO 3	BANPRESTO	SLG	6800日元	2月17日
森田和郎的麻将	森田和郎の麻雀	INTER PRIZE	TAB	3800日元	2月17日
四	FOUR	HUMAN	PUZ	2500日元	2月24日
狂风枪手	GALE GUNNER	ASCII	3D－STG	5800、振动	2月24日
创造 K－1 王者！	K－1 王者になろう！	XING	SLG	振动、PDA	2月24日
预备 2 喧哗拳击	READY 2 RUMBLE BOXING	SNK	SPG	4800、振动	2月24日
奇异的吉他・附加第二混音版(暂定名)	GUITAR FREAKS・APPEND 2ndMIX(假)	KONAMI	SLG	2800日元	2月24日
华兰虎龙学园～心跳编～	华兰虎龙学园～どきどき编～	J WING	TAB	2800日元	2月24日
月神之翼～穿越时空的圣战～	ルナ ウイング～时を越えた圣战～	翔泳社	RPG	6800日元	2月24日
创造职棒监督！	プロ野球监督になろう！	BANDAI	SLG	2CD、4P	2月24日
超级机器人大战 α	スーパーロボット大战 α	BANPRESTO	S・RPG	6980日元	2月24日
译名无法确定	着信メロディだもん volume 3	VING	ETC	1980日元	2月24日
建设机械模拟装置・卓绝满点	建筑机械シミュレーター・KENKI いっぱい	富士通	SLG	5800、振动	2月24日
磁浮赛车 3	WIP 3 OUT	SCEI	RAC	5800、振动	2月上旬
200E C7－LATTICE－	200E C7－LATTICE－	ヌーサイト	STG	5800日元	2月上旬
选择・遥控车大战 清单 R	OPTION・チューニングカーバトル スペック R	M・T・O	RAC	5800日元	2月中旬
007 明日帝国	007 Tomorrow Never Dies	EA SQUARE	3D－STG	5800、振动	2月中旬
弹子机厅！小职业 Vol.5	PARLOR！PRO JUNIOR Vol.5	日本TELENET	SLG	2900日元	2月下旬
长尾鲛 SK8	THRASHER SK8	WAVE SYSTEM	SPG	4800日元	2月下旬
实况 NBA 2000	NBA Live 2000	EA SQUARE	SPG	5800日元	2月下旬
日本职业麻将联盟公认・职业麻将～免许皆传	日本プロ麻雀联盟公认・THE プロ麻雀～免许皆传	NAXAT	TAB	5800日元	2月下旬
眠之茧	眠ル茧	ASMIK	RPG	5800日元	2月
格斗游戏小子	格ゲー野郎～Fighting Game Creator～	INCREMENT P	ETC	5800日元	2月
创世骑士～众神的黄昏～	KNIHGTS OF GENESIS～神々の黄昏～	ESCORT	S・RPG	2CD、韩国	2月
麻将与花牌	アワーグラデュエーション～麻雀でポン！花札でコイ！～	KID	TAB	4800日元	2月
弹丸(暂定名)	DANGAN～弹丸～(假)	KSS	ACT	5800日元	2月
义警 8 第二次战斗	VIGILANTE 8 2ND BATTLE	SYSCOM	ACT	5800日元	2月
P.J 's 唱片	P.J 's GROOVE	SYSCOM	PUZ	4800日元	2月
波波罗克罗伊斯物语 2	ポポロクロイス物语 2	SCEI	RPG	3CD、振动	2月
喷气机前进！	ジェットでGO！	TAITO	SLG	5800、PDA	2月
勇者传说 2	BRAVE SAGA 2	TAKARA	S・RPG	7800日元	2月
战略师团－虎！虎！虎！陆战编－	战略师团－トラ！トラ！トラ！陆战编－	ダズ	SLG	5800日元	2月
机动战士高达・吉兰的野望～吉昂的系谱～	机动战士ガンダム・ギレンの野望～ジオンの系谱～	BANDAI	SLG	6800、2CD	2月

★ 日本的老字号游戏杂志，德间书店出版的“PLAY STATION MAGAZINE”和“DREAMCAST FAN”日前宣布休刊。“PLAY STATION MAGAZINE”是94年伴随PS发售创刊的，而“DREAMCAST FAN”的前身“MEGA DRIVE FAN”更有十余年的历史了。

★ 美国 Mosgs 公司宣布他们已开发出新技术产品“1－T SRAM”，能大幅降低SRAM(静态随机存贮器)的开发限制和成本,而利用目前的DRAM(动态随机存贮器)生产设备同样也能用于制造“1－T SRAM”、Mosgs 开发的“1－T SRAM”将采用内嵌式技术,即将SRAM内嵌于半导体内,除了减少包装成本外,更加强了资料传输效能。任天堂新主机“海豚”的3D处理器“Artx－1”就将采用这种新技术，并委由NEC进行生产。NEC表示通过“1－T SRAM”技术将可大幅减少记忆体耗电量及体积，资料传输效能也能增加9倍。

★SNK 宣布他们的人气2D格斗游戏“格斗之王99”将会推出DC版及PS版，DC版预计今年3月推出，PS版则是今年春天发售。其中DC版新增了原创动画片头及原创人物和舞台,背景将改为3D制作且对应DC网络。

★ From Software 公布了今年3月4日与PS2主机一月发售的第一人称动作RPG“Eternal Ring”的新画面,这款游戏与他们在PS上的“王国禁地”很类似,不过画面更为华丽。

★ ASCII 预计在今年3月发售PS版“RPG工具4”,预定售价为6800日元，其中备有召唤魔法画面用动画供玩家使用，而双CD的容量中有1张CD几乎全部是图形制作工具。

★ 光荣在8月11日公布第一款PS2游戏“决战”后,年前又公布了第二款PS2游戏，以三国时代为背景的3D格斗游戏“真·三国无双”。由“三国无双”、“桔酒醇香”的开发组W－Force负责开发。本作中除了格斗之外,还加入了模拟及动作要素。

★ 在日本负责任天堂64DD网络规划的Landnet公司表示，只要是用64DD上网的玩家，均可利用64DD的网络功能下载任天堂红白机的模拟器及对应软件,重温8位机时代的快乐时光。

★ 有传闻KONAMI正在开发“恶魔城DRACULA”系列的最新作“新·恶魔城DRACULA X”(暂定名)。这款游戏摒弃3D方式，改为2D表现。尚不清楚其开发平台,发售日及售价等具体情况，KONAMI方面也未发表任何正式消息。

★ CAPCOM 宣布他们在DC上推出的新形态格斗游戏“Power stone”被选为美国哥伦比亚电视网(CBS)年度评选最佳游戏(1999年)。CBS每年年底均会评选北美年度最佳游戏,具有极大影响力,至今已举办了8届。

以上一句话新闻为野原广志和PERFECT友情提供,特此致谢!

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
	生物危机·代号维罗尼卡	BIOHAZARD CODE :Veronica	DC	CAPCOM	ETC	2CD、振动	2月3日
	流行音乐3·附加碟	POP 'N MUSIC 3·APPEND DISK	DC	KONAMI	SLG	VM、振动	2月10日
	劲舞革新版 二度混音DC版(暂定名)	DANCE DANCE REVOLUTION 2ndMIX Dreamcast Edition(假称)	DC	KONAMI	ACT	振动、跳舞毯	2月17日
	世嘉GT·认证特别版	Sega GT Homologation Special	DC	SEGA	RAC	振动、通信	2月17日
	环	リング	DC	角川书店	AVG	6800日元	2月24日
	格雷姆的迷路小孩	ゴーレムのまいご	DC	CARAMEL POT	A·PUZ	振动、通信	2月24日
	空中舞蹈F	エアロダンシングF	DC	CRI	SLG	振动、通信线	2月24日
	大神一郎奋斗记～樱大战歌谣会“红蜥蜴”～	大神一郎奋斗记～サクラ大战歌谣ショウ“红蜥蜴”より～	DC	SEGA	ETC	5800、2CD	2月24日
	迪迪行星	Dee Dee Planet(ディーディープラネット)	DC	SEGA	ACT	振动、通信	2月24日
	通信对战 大雪战	通信对战ロジックバトル大雪战	DC	FORTY FIVE	PUZ	振动、通信	2月24日
	财宝打击	トレジャーストライク(TREASURE STRIKE)	DC	KID	ACT	振动、通信	2月
	超级吸引力 柔柔	スーパーマグネチック ニュウニュウ	DC	元气	ACT	振动、通信	2月
	运送者	CARRIER	DC	JALECO	A·AVG	振动、VGA	2月
	世界足球～参加者募集～	www.SOCCER～参加者募集～	DC	HAPPY?	不明	5800日元	2月
	顶级拉力2	TOP GEAR RALLY 2	N64	KEMCO	RAC	6980、卡带	2月上旬
	模拟城市64	SIM CITY 64	64DD	NINTENDO	SLG	专用磁碟	2月
	马里奥艺术家·多边形工作室	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	64DD	NINTENDO	不明	专用磁碟	2月
	B比格曼爆外传V	Bビーダマン爆外传V ファイナル メガ チューン	GB	MEDIA FACTORY	不明	3980、卡带	2月4日
其	F1世界大奖赛GBC版	F1 WORLD GRAND PRIX for GAMEBOY COLOR	GB	VIDEO SYSTEM	RAC	4300、卡带	2月10日
	超越战斗EX	メタファイトEX	GB	SUN SOFT	不明	3980、卡带	2月25日
	传统花牌GB	本格花札GB	GB	ALTRON	TAB	卡带	2月25日
	麦德罗特(头盔版)	メダロット·カードロボトル(カブトバージョン)	GB	IMAGINEER	不明	3980、卡带	2月25日
	麦德罗特(凤翅装饰版)	メダロット·カードロボトル(クワガタバージョン)	GB	IMAGINEER	不明	3980、卡带	2月25日
它	土式九球	ファンク ザ 9ボール	GB	タム	SPG	3980、卡带	2月中旬
	袖珍职业摔角·完美的摔角手	ポケットプロレス·パーフェクトレスラー	GB	J WING	SPG	3980、卡带	2月下旬
	译名无法确定	メタモード	GB	KOEI	不明	3980、卡带	2月
	极速冈萨雷斯·阿斯泰克大冒险	スピーディーゴンザレス·アステカアドベンチャー	GB	SUN SOFT	不明	3980、卡带	2月
	走!搭车旅行2	GO!GO!ヒッチハイク2	GB	J WING	不明	4500、卡带	2月
	～语乐王～探戈!	～语乐王～TANGO!	GB	J WING	不明	3980、卡带	2月
	突击!啪啪啦队	突击!パッパラ队	GB	J WING	不明	4500、卡带	2月
	对战旅鼠	VS レミングス	GB	J WING	不明	4500、卡带	2月
	塞尔达传说·不可思议的树果～力之章～	ゼルダの传说·ふしぎな木の实～力の章～	GB	NINTENDO	A·RPG	3800、卡带	2月
	柏青嫂 阿尔塞王国 袖珍版 AZTECA	パチスロアルゼ王国ポケット AZTECA	NGP	アルゼ	TAB	卡带	2月10日
	神机世界·进化～无边无际的迷宫～	神机世界EVOLUTION～はてしないダンジョン～	NGP	SNK	RPG	3800、卡带	2月10日
	吃惊人2000万岁!完美的节日	ビックリマン2000ビバ!ポケットフェスチバア	NGP	セガトイズ	不明	卡带	2月
	涡卷～电视怪奇篇～	うずまき～电视怪奇篇～	WS	オメガ ミコット	不明	3500、卡带	2月3日
	超兄贵－男之魂札－	超兄贵－男の魂札－	WS	BANDAI	不明	3980、卡带	2月10日
	对局围棋 平成棋院	对局围棋 平成棋院	WS	SUCCESS	不明	4680、卡带	2月17日
	奇异的巴斯鱼WS版(暂定名)	FISH FREAKS Bassrise for WonderSwan(假题)	WS	ベック	不明	3800、卡带	2月24日
	自用花牌	花札しようよ	WS	SUCCESS	不明	3800、卡带	2月24日
	诞生～Debut～WS版	诞生～Debut～for WonderSwan	WS	BANDAI VISUAL	不明	4200、卡带	2月24日
	326 WS版	326ふぉ～わんだーすわん	WS	MEGA HOUSE	不明	4200、卡带	2月24日
	仙界传～TV动画仙界传封神演义～	仙界传～TVアニメーション仙界传封神演义より～	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	2月下旬

注:以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间,表格的最终统计时间为1月10日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

美年达 中国电玩榜

本月“中国电玩榜”统计时间为99年12月1日～12月31日，这期间共收到有效选票2364票。

以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想8 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:97.2.11	617
2	2	生物危机3·最终逃脱 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:99.9.22	513
3	3	生物危机2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:98.1.29	310
4	4	最终幻想7 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:97.1.31	248
5	6	寄生前夜 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:98.3.29	240
6	5	合金装备·索利德 (KONAMI、ACT)	218
7	7	世界足球·实况胜利十一人4 (KONAMI、SPG)	204
8	8	圣剑传说·玛娜传奇 (SQUARE、A·RPG)	172
9	10	'98格斗之王·梦战斗未结束 (SNK、FTG)	132
10	9	恐龙危机 (CAPCOM、AVG)	129
11	11	铁拳3 (NAMCO、3D－FTG)	122
12	新	'97格斗之王 (SNK、FTG)	83
13	14	寂静岭 (KONAMI、AVG)	80
14	13	宿命传说 (NAMCO、RPG)	65
15	12	世界足球·实况胜利十一人3～法国世界杯98最终版 (KONAMI、SPG)	56

街机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'97格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG	311
2	3	'98格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG	260
3	2	合金弹头2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG	257
4	4	'99格斗之王·千年之战 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG	244
5	5	铁拳3 基板:SYSTEM 12 厂商:NAMCO 类型:3D－FTG	121
6	6	侍魂·天草降临 (MVS、SNK、FTG)	97
7	8	打击者1945·2 (不详、彩京、STG)	66
8	15	合金弹头X (MVS、SNK、STG)	64
9	7	吞食天地2·赤壁之战(CPS、CAPCOM、ACT)	57
10	9	街头霸王ZERO 3 (CPS Ⅱ、SNK、FTG)	46
11	11	月华的剑士2·月中芳华,散落月下 (MVS、SNK、FTG)	41
12	12	'96格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	39
13	10	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	32
14	新	饿狼传说RBS (MVS、SNK、STG)	27
15	15	真·侍魂 (MVS、SNK、FTG)	23

“美年达中国电玩榜”累计排行榜（本榜包括全部次世代主机、掌机和街机）

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8（PS、SQUARE、RPG）	1317	21	22	侍魂·天草降临（ARC、SNK、FTG）	205
2	2	生物危机 3·最终逃脱（PS、CAPCOM、AVG）	1003	22	21	法国世界杯 98 最终版（PS、KONAMI、SPG）	166
3	3	生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG）	767	23	28	’97 格斗之王（PS、SNK、FTG）	165
4	4	’97 格斗之王（ARC、SNK、FTG）	629	24	26	寂静岭（PS、KONAMI、AVG）	163
5	5	最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG）	553	25	24	打击者 1945·2（ARC、彩京、STG）	157
6	7	合金弹头 2（ARC、SNK、STG）	540	26	22	吞食天地 2·赤壁之战（ARC、CAPCOM、ACT）	156
7	9	’98 格斗之王·梦战斗未结束（ARC、SNK、FTG）	513	27	25	宿命传说（PS、NAMCO、RPG）	152
8	6	合金装备·索利德（PS、KONAMI、ACT）	511	28	26	R4·山脊赛车类型 4（PS、NAMCO、RAC）	130
9	8	寄生前夜（PS、SQUARE、RPG）	503	29	31	超级机器人大战 F·完结篇（SS、BANPRESTO、S·RPG）	122
10	11	’99 格斗之王·千年之战（ARC、SNK、FTG）	469	30	33	樱大战（SS、SEGA、AVG+SLG）	118
11	10	世界足球·实况胜利十一人 4（PS、KONAMI、SPG）	441	31	30	街头霸王 ZERO 3（SS、CAPCOM、FTG）	114
12	12	圣剑传说·玛娜传奇（PS、SQUARE、A·RPG）	395	32	29	沙加·开拓者 2（PS、SQUARE、RPG）	111
13	13	恐龙危机（PS、CAPCOM、AVG）	332	33	32	街头霸王 ZERO 3（ARC、CAPCOM、FTG）	107
14	14	樱大战 2·望君珍重（SS、SEGA、AVG+SLG）	315	34	新	合金弹头 X（ARC、SNK、STG）	93
15	17	铁拳 3（ARC、NAMCO、3D-FTG）	269	35	37	月华的剑士 2（ARC、SNK、FTG）	84
15	16	格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG）	269	36	34	光明力量 3·冰壁的邪神宫（SS、SONIC、S·RPG）	83
17	18	’98 格斗之王·梦战斗未结束（PS、SNK、FTG）	267	37	35	GT 赛车（PS、SCEI、RAC）	81
18	15	’97 格斗之王（SS、SNK、FTG）	265	38	40	’96 格斗之王（ARC、SNK、FTG）	78
19	19	铁拳 3（PS、NAMCO、3D-FTG）	251	39	36	合金弹头（ARC、SNK、STG）	76
20	20	仙剑奇侠传（SS、SOFTSTAR、RPG）	227	40	39	打击者 1945·2（SS、彩京、STG）	73

“美年达中国电玩榜”正式开榜！

由于使用了明信片作为投票的选票，所以排行榜的投票量有了明显的提升，虽然本期还没有体现出来，但是下期就很明显了。从本期开始，本刊与百事可乐公司的合作正式开始，“中国电玩榜“脱胎为“美年达中国电玩榜“。每期的奖品将会更加丰富、精美，希望大家能更踊跃地参加票选活动，为自己心中最爱的游戏加把油。

本期国内榜方面变化不大，只是一些榜位的上上下下。由于撤销了 SS 的排行榜，有些玩友表示不满。我们撤销 SS 榜的原因就是因为 SS 主机已经没有新游戏了，去年一年就总是那几个游戏，变化太小，淘汰 SS 榜也是顺应历史潮流。不过，我们权衡再三，仍然在累计榜中保留了 SS 以及其它机种的上榜权利，只要仍然有玩友喜爱并且还玩，这些经典的游戏仍然有机会上榜。这已经足够体现目前国内电玩界的情况，玩友们都在玩什么样的游戏了。

日本方面，本期的销售榜上还不能体现圣诞商战中的游戏销量。除了 GB 的“口袋妖怪·金、银”和 PS 的“穿越时空”意料之中地热销之外，令人大跌眼镜的是 SCEI 的 RPG 大作“龙骑士传说”只卖了连 30 万都还不到的地步（到 1 月 10 日为止），大大出乎意料之外。究竟是由于宣传做得不够，还是最近 PS 好游戏太多，令日本的游戏迷无法专注于某一游戏，实在令人费解。不过，有一点可以肯定，不是因为“龙骑士传说”本身不好玩造成的销量过低。

自从 SEGA 宣布“樱大战 3·巴黎的燃情岁月”将在 DC 上推出之后，该作立刻受到 SEGA 迷的广泛关注，成为仅次于“DQ7”和“莎木”而被玩友期待的游戏，体现出“真宫寺樱“们对玩友的吸引力有多么大。不过对于国内的玩友来说，什么时候才能玩得上“樱大战 3”，就绝对不只是时间的问题了。听说香港有家公司要在国内代理发售 DC 主机及软件，希望事情不要仅仅停留在策划的阶段。加油！

日本家用机游戏当月排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
塞尔达传说·时之笛(N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	1087
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	1076
生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG、99.9.22)	811
TO HEART (PS、AQUA PLUS、AVG、不详)	668
樱大战 2～望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	599
灵魂能力 (DC、NAMCO、3D-FTG、99.8.5)	545
德比赛马 99 (PS、ASCII、SLG、99.9.30)	518
DQ 角色·特鲁内克大冒险 2～不可思议的迷宫～ (PS、CHUNSOFT、A·RPG、99.9.15)	443
J 联盟·职业球会的创造! (DC、SEGA、SLG、99.9.30)	376
星海传说·第二个故事 (PS、ENIX、RPG、98.9.30)	365

日本家用机游戏累计排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	34461
塞尔达传说·时之笛(N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	30187
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	15631
樱大战 2～望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	9458
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	8275
TO HEART (PS、AQUA PLUS、AVG、不详)	7932
合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	7556
星海传说·第二个故事 (PS、ENIX、RPG、98.9.3)	6623
街 (SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22)	6500
皇家骑士团 2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	6353

日本家用机新作期待排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
勇者斗恶龙 7·伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG、预定今冬)	1638
莎木·一章 横须贺(DC、SEGA、RPG、99 年 12 月 29 日)	531
樱大战 3·巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG、预定秋天)	493
北欧战神传 (PS、ENIX、RPG、99 年 12 月 22 日)	461
GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC、99 年 12 月 11 日)	419
超级机器人大战 α (PS、BANDAI、S·RPG、预定 2 月 24 日)	366
塞尔达传说 外传 (N64、NINTENDO、A·RPG、预定 3 月)	364
寄生前夜 2 (PS、SQUARE、A·AVG、99 年 12 月 16 日)	360
永恒传说 (PS、NACMO、RPG、预定今年)	307
生物危机·代号维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG、预定 2 月 3 日)	276

日本家用机月间销售排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
口袋妖怪·金、银(GB、NINTENDO、RPG、99.11.21)	2317548(2317548)
穿越时空 (PS、SQUARE、RPG、99.11.18)	489083(489083)
心跳纪念品 2 (PS、KONAMI、AVG、99.11.25)	241557(241557)
龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG、99.12.2)	160609(160609)
柏青嫂 阿尔赛王国 2 (PS、アルゼ、TAB、99.11.25)	141444(141444)
VR 射手 2·2000.1 版 (DC、SEGA、SPG、99.12.2)	133214(133214)
超时空之钥 (PS、SQUARE、RPG、99.11.2)	63666(63666)
DDR·二度混音附加俱乐部版 VOL.1(PS、KONAMI、ETC、99.11.25)	63658(63658)
魔剑 X (DC、ATLUS、AVG、99.11.25)	62051(62051)
狂热节拍 GB 2 (GB、KONAMI、ACT、99.11.25)	51871(51871)

日本街机游戏当月排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
VR 射手 2·2000 版(MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	113130
死或生 2 (NAOMI、TECMO、3D-FTG)	99580
铁拳 TAG TOURNAMENT (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	63877
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	61426
乔乔奇妙的冒险·未来的遗产 (CPS Ⅲ、CAPCOM、FTG)	40379
狂热节拍·第五混音版 (不详、KONAMI、模拟 DJ)	40280
电脑战机 VIRITUA ON·神剧七巧板(MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	36505
驾驶大铲车!! (不详、TAITO、SLG)	34334
千钧一发 2 (SYSTEM 23、NAMCO、光枪)	33308
钻机先生 (不详、NAMCO、ACT)	25942

美国家用机游戏最新排行榜

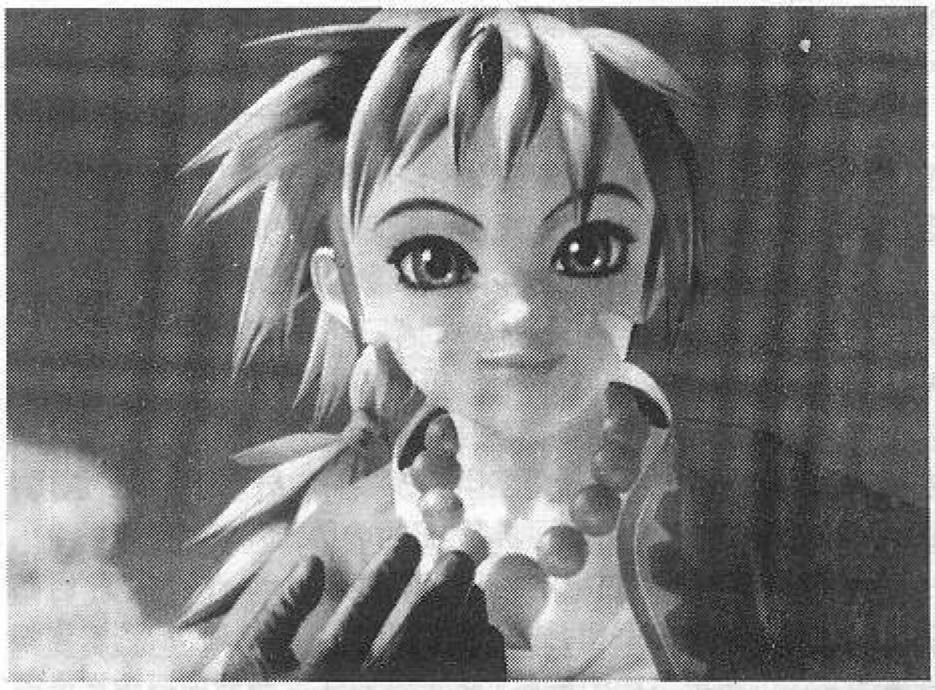
游戏名称(机种、厂商、类型)
口袋妖怪·皮卡丘 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
口袋妖怪·红 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
口袋妖怪·绿 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
口袋妖怪弹珠台 (GB、NINTENDO OF AMERICA、ACT)
生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG)
口袋妖怪快照 (N64、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
NBA 2K (DC、SEGA OF AMERICA、SPG)
KNOCKOUT KINGS 2000 (PS、EA、SPG)
CRASH TEAM RACING (PS、SCE OF AMERICA、RAC)
Tony Hawk's PRO SKATER (PS、ACCLAIM、SPG)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 12 月 10 日的 573 号～12 月 31 日的 576 号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 11 月 8 日～11 月 14 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 11 月 11 日～12 月 8 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 11 月 25 日～12 月 1 日。

本期参与"美年达中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

天津	吕猛	天津河西	韩振	辽宁大连	佟兴刚	河南开封	刘飞	安徽宿州	张磊
河北正定	赵迪	河北唐山	刘贺辉	广东信宜	刘远辉	北京朝阳	董延	江苏连云	陈慧剑
广西柳州	莫瀚淇	河南洛阳	张新东	黑龙江大庆	李磊	辽宁锦州	赵(依)	福建厦门	蔡剑艺
安徽蚌埠	张缘	湖北随州	吴清明	河北保定	安永建	北京东城	张默言	北京东城	寇幽芳
广西贺州	江山	重庆南岸	李巍	河北沧州	董国峰	福建永定	邱祥明	吉林吉林	徐磊
江苏无锡	陈醉墨	浙江湖州	朱中良	广东中山	樊康志	广东中山	廖(鉴)枝	湖北荆州	赵玺
广东湛江	李钊	西安北郊	杨杰	河北唐山	吴景云	湖北武汉	柳杨	海南琼山	韩飞
湖南津市	谢程超	贵州大盘水	陈浩	广东云浮	甘保雄	上海浦东	朱俊	四川成都	张羽
河北保定	赵明	福建长泰	龚敏辉	浙江温岭	刘君波	广东珠海	陈靖富	四川简阳	柏俊
北京海淀	朱志华	安徽淮南	赵剑	北京东城	毛立翔	江西南昌	程周平	甘肃白银	张冉



穿越时空

~最强最后的时空揭密~

虽然远没有FF炒得那么热，但是“时空”系列的口碑却相当之好。自本刊上期登载了“穿越时空”的攻略后，许多朋友在“排行榜”的选票中表示对“克鲁诺”的文章非常满意，也有不少热心读者来稿介绍自己的游戏心得和体会。现在作者再接再厉，继续为大家撰写了攻略补遗，其中涵括合体技、多重结局、幻兽等游戏中的热门问题，对于“时空”迷的关心问题给予了解答和澄清。

PS	厂商 SQUARE	类型:RPG
	发售日:99.11.18	其它:对应振动手柄

两个时空，两种记忆，在宛如梦境的世界中畅游！

合体技一览

与前作类似，合体技的发动需要每个参加者具有充足的行动力和元素等级，但由于角色有44个之多，使得组合的方式变得非常多。在战斗过程中，只要必须的角色出场，而且满足发动条件，原来的必杀技名称就会发生变化，选择这变化后的名称便会使出合体技。合体技见下表。

收集对话窗口

如果你觉得木棍加树叶的信息窗口太过单调，可以进入菜单中的Option，选第二项右侧的功能自行设定。不过大部分样式需要在游戏过程中收集，具体地点如下：

●**アイアンブレード**:游戏初期已经拥有。

●**アルニアンウッド**:游戏初期已经拥有。

●**シンプルライン**:刚开始的时候，与レナ交谈时获得。

●**ティーフォースリー**:“**テルミナ**(Another)”的蛇骨铜像左边有座民宅，在屋外的阴影里藏有一个人(画面中看不见)，与其交谈即可得到。

●**メメントの森**:在“影切りの森(Another)”中，利用花粉香气将红色生物引诱到尽头，喂给四脚植物吃掉，再调查就会拿到。

●南国日和：如果选择不帮“**キッド**”解毒的分支，与ママチャ交谈即可得到。

●**ガルドビアステッチ**：如果选择帮“**キッド**”解毒的分支，メル会拿给你。

●**レッドビジョン**：变成**ヤヤネコ**的身体以后，在Home世界的“溺れ谷”恐龙头骨背后找到。

●**モンスターマウス**：第一次来到“海上欢乐街”并被变成猫的时候，先和厨房外的猫谈话，然后从门边的小洞进入厨房，在宝箱里取得。

●**スネークオーブ**：打倒“世界のへそ(Another)”所有的敌人，在树枝上取得。

●**トラベルチャンス**：获得黑龙的认可以后，返回Home世界的“マブーレ”与洞里的探险家交谈。

●**星のおみやげ**：星の子加入后，回到“天龙の岛(Home)”，在山顶平台上找勘探员谈话即可。

●**パレポリスチーム**：跟蛇骨馆二层图书馆小桌后面地下室内的生物谈话就会拿到。

找到这种“窗口”之后，在物品、元素栏中是找不到的，只有在更改时才能看到，请注意查收。

吸取元素与召唤兽

游戏中有一种“陷阱元素”(trap)，某功能比较特殊，可以将敌

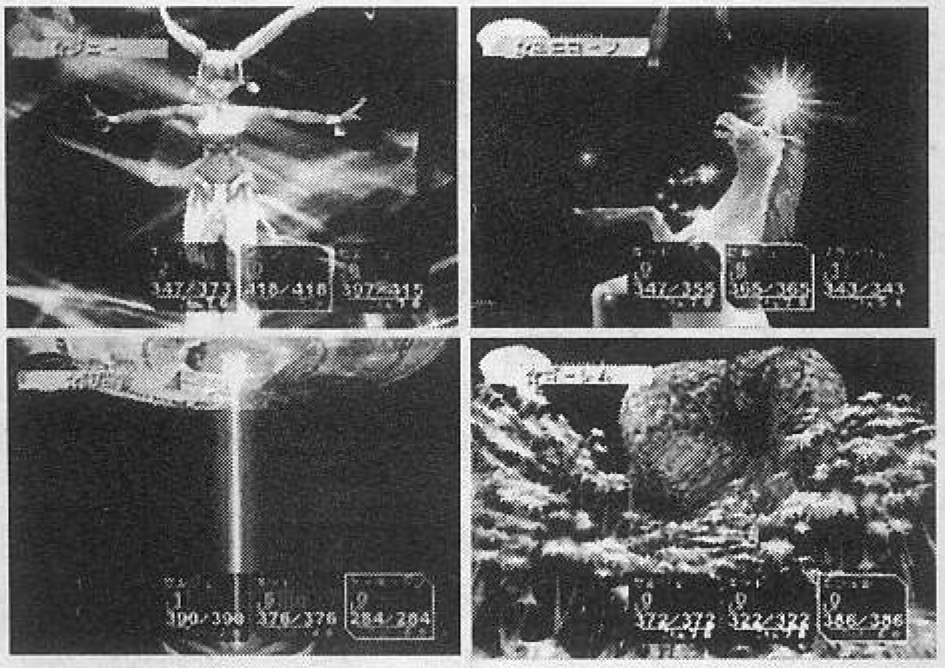
技　名	属性	组　合　方　式
エックス斩り	红	セルジュ LV3 必杀技(ダッシュ斩り)+グレン LV3 必杀技(ハードヒット)
ドラゴンブロ	绿	カーシュ LV3 必杀技(ドラゴンライド)+ゾア LV7 必杀技(アッパーボム)
Wスティール	红	メル LV3 必杀技(ぬすむ)+キッド LV3 必杀技(スティール)
ソードストーム	黑	アルフ LV5 必杀技(トウソード)+スネフ LV7 必杀技(ソードボックス)
ダークスパイラル	黑	イシト LV7 必杀技(フルショット)+ギャダラン LV7 必杀技(ダークバースト)
カブファイナル	绿	改良种フィオ LV7 必杀技(ばたんばたん)+カブ夫 LV7 必杀技(カブマジック)
ドラゴンライド	黄	リーア LV7 必杀技(三段蹴り)+龙の子 LV7 必杀技(ビッグマム)
真龙剑	白	蛇骨大佐 LV5 必杀技(真空刃)+ラディウス LV7 必杀技(真气波)
フラメンゴ	红	スラッシュ LV7 必杀技(ショックノイズ)+ミキ LV7 必杀技(エアリアル)
ゼット斩り	蓝	セルジュ LV7 必杀技(スカイアロー)+キッド LV5 必杀技(レッドニードル)()+ソイソーLV3 必杀技(ダッシュ斩り)
ミックスデルタ	白	セルジュ LV5 必杀技(シャイニング)+ラズリーLV7 必杀技(ラズフラワー)+レナ LV3 必杀技(乙女のピンタ)

注:在使用组合技“ミックスデルタ”之前，必须让スプリガン先用特技变身成ソイソー，然后再积蓄元素等级。

方施放的元素吸收并归为己用，特别是在收集召唤兽时，必需要用这种方法。

全部 12 只召唤兽中，有 7 只是在打倒神龙时自动获得的，其余的则藏在某几个敌人身上。首先，你需要在 Another 世界的**マブーレ**购买一些这种陷井元素（获得黑龙认可以后才会出现卖货的亚人），注意在它们的名称之前都有“↓”作为标志。其次，要在特定地点找到特定的怪物，在战斗中，设法令屏幕左上角环境属性的内圈、呈现出与召唤兽相同的属性色。比如要吸取“红”属性的“**☆マリ ート**”，就要让环境属性的内、中圈呈现红色。然后使用专门吸收该召唤兽的陷井元素（该元素必然与召唤兽同属性），这样对方便会使出召唤兽，然而在它攻击到你之前，就会被吸入封印罐。战斗一结束，你就能装备了。召唤兽获取方法见本页下表。

下文所写的是笔者遇到的情况，其实能吸取召唤兽的地点并不是唯一的，而当条件满足之后，敌方使用召唤的概率似乎不是 100%，但至少在 80% 以上。如果敌方队伍中有其他属性的怪物，那出现概率就难以预料了。



在战斗中要使用某个召唤兽的时候，先要让环境属性全部变成与该召唤兽相同的属性色，例如要使用“蓝”色的召唤兽，就要让三层环境属性都变成蓝色，然后才能发动（当然也要有足够的元素等级）。

某些稀有的元素也可以用“陷井元素”吸收得到，只是不必去凑环境属性了，直接扔出去就 OK 了。

“虹色の贝壳”与强力武器打造

前作中只有一个“虹色の贝壳”，极其珍贵，而现在则多得不怎么值钱了（开个玩笑，其实是比较难得的合成原料）。下面列出了一些取得的方法，供玩家参考。

1.“**テルミナ**（Another）”通向武器屋的路口有个卖食品的摊位，吃过之后可以回复体力。在**セルジュ**恢复原貌以后再来吃，会吃出一个“虹色の贝壳”！不知是否会损牙齿的 HP。

2. 先和 Another 世界“**アルニ村**”酒场柜台边的女子交谈，然后回 HOME 世界与同一人交谈，得到“白い诗集”，最后把诗集给 Another 世界的那个女子就会得到“虹色の贝壳”。

3. HOME 世界“亡者の岛”有许多可以炸开秘穴的灯笼状敌人。在较深处还可以发现一幅盔甲。把那种敌人引到盔甲旁杀死，盔甲就会“苏醒”，打烂它即可获得“虹色の贝壳”。

4. 救助**リデル**的过程中，在“蛇骨馆（Another）”地下一层右边可以推动石像的房间里，先把墙上的“饰り物の盾”放到缺盾牌的盔甲手中，再按下左边柱子上的暗藏开关，而后把石像推进固定位置，就可以穿过暗门，从宝箱里取得一个“虹色の贝壳”。

5. 在争取土龙的认可过程中，第一次跳进流沙坑并从喷沙口飞出之后，与右上方的调查人员多次交谈便获赠“虹色の贝壳”。

6.“时间要塞**クロノポリス**（Another）”3F 的宝箱中。

7. 游戏后期，进入**キッド**的过去（具体条件参阅中间一览），发现这里竟是一代女发明家的屋子。在二层右边卧室打倒怪物，调查房间内的床铺吧。

8. 脱离**キッド**的过去使她重新加入之后，带上她前往“蛇骨馆（Another）”**ルチアナ**的试验室还能得到一个“虹色の贝壳”。

9.“海月海（Another）”上下两层各有一只宝箱中放着“虹色の贝壳”。

10. 在“星の塔（Another）”共有三只放有“虹色の贝壳”的宝箱：第一只在一道分成若干层的瀑布后面；第二只在一个有许多圆台和梯子的房间里；最后一只就在下一间屋子的右上角。

11. 在“海上欢乐街**ゼルベス**（HOME）”的赌场里，第一次拿到的一级奖品就是“虹色の贝壳”。

当然，单纯依靠“虹色の贝壳”是无法合成武器的。玩家必须在取得黑龙的认可后，回 HOME 世界的“**マブーレ**”，与龙洞里的人交谈，花上 10000G 买下一把锤子。接着则需带上**ザッパ**去 Another 世界的“**テルミナ**”，与另一个自己相见，从而触发情节。此后，“虹色の贝壳”就能被加工成各种装备了。

打造“虹”之武器的“辉”之素材

当你发展完情节，可以用“虹色の贝壳”打造武器时，但玩家

唤兽名称	属性	等级	获取方法
☆Gフロッグ	蓝	7	第一次进入“死炎山（Another）”之前，在“水龙の岛（Home）”打败水龙的时候获得。
☆テラホエール	蓝	8	为了获得六龙的认可而第二次打倒水龙时获得。
☆マリード	红	7	HOME 世界的“死炎山 · 西”入口处就有一只类似狼的怪物（**ドギイ**），从它身上可以吸取到。
☆サラマンダ	红	8	争得六龙认可的过程中，打败“死炎山（Another）”内的炎龙即能得到。
☆ゴーレム	黄	7	刚进入 Another 世界“**ヒドラの沼**”的那个版面内，在中部有一只类似于蝎子的怪兽（**センティ**），从它身上可以吸取到。
☆雷蛇	黄	8	争取六龙认可的过程中，在“土龙の岛（HOME）”打败土龙便会获得。
☆ソニア	绿	7	在“世界**のへそ**（HOME）”有一种叫**ングヘッグ**的怪物，从它那里可以吸取到。
☆ジニー	绿	8	争取六龙认可的过程中，打倒绿龙的同时获得。
☆访问者	黑	7	“溺れ谷”的“**カゲネコ**”怪物会用这种召唤。
☆ジ · エンド	黑	8	战胜黑龙的同时便能得到。
☆ユニコーン	白	7	在“溺れ谷”找一种叫“**ニワトリス**”的敌人，从它身上能够吸到。
☆セインツ	白	8	战胜天龙时就会得到。

也许会因为缺少“辉”之素材而发愁。辉之素材共有六种，分别对应六种属性，每件“虹”之武器都需要把六种素材配齐，所以辉之素材几乎是与“虹色の贝壳”同等重要的物品。

取得辉之素材最方便的途径就是用召唤兽打倒敌人。打倒几个敌人就得到几个与召唤兽同属性的“辉”之素材。比如在一场战斗中用蓝属性召唤兽打倒了两个敌人，战斗之后就获得两个蓝属性的“辉”。

多结局概述

上月的流程功略中提到过 Bad ending 和 Good ending，也就是在最终 Boss 战过程中，是否用**クロノクロス**将其击倒。其实本作也是有多重结局的，但是其他的结局必须在第二次游戏时才能看到。总体来说，就是读取通关进度，选 New game，这样在游戏初期就能转换时空去与 Boss 对决。同时也可以不管 Boss 先发展情节，像前作一样，在情节发展的不同阶段去打 Boss 便能出现不同结局。下面是一些例子：

1. 开发室：

游戏刚开始没有任何人加入的情况下，让**セルジュ**与 Boss 单挑。胜利后就能看到开发者的情况。

2. アカシア大帝国：

在**レナ**成为仲间的情况下，第一次侵入“蛇骨馆（Another）”之前打倒最终 Boss。结果**ヤマネコ**被打倒并取得“冻てついた炎”，**アカシア**大帝国建立了。

3. エレメント屋的店员：

キッド中毒以后，前往“古龙の岩”以前这段时间内，选择帮**キッド**解毒，然后去打倒 Boss。这样**キッド**会在“**テルミナ**（Another）”买**エレメント**的店里帮助买东西。

4. ピエール前往“古龙の岩”：

先要令**ピエール**成为仲间，在**キッド**中毒以后，前往“古龙の岩”以前这段时间内，选择不帮**キッド**解毒。打败 Boss 后，**キッド**会被**イシト**治好，**ピエール**则要去“古龙の岩”。

5. 加入乐队：

侵入“蛇骨馆（Another）”的时候选择使**スラッシュ**加入的分支，而后再选择帮**キッド**解毒，并在“**ヒドラ**の沼（Home）”收得**ラズリー**，等**キッド**一康复就去打最终 Boss，结果众人都加入了**スラッシュ**的乐队，**キッド**还会唱歌。

6. セルジュ成为贤者：

ツクヨミ是仲间的时候打败 Boss。于是有着**ヤマネコ**身体的**セルジュ**成为贤者，**ザッパ**、**ファルガ**、**ラディウス**三人则与有着**セルジュ**身体的**ヤマネコ**和**キッド**战斗。

7. キッド与セルジュ的对决：

第二次侵入“蛇骨馆（Another）”并救出**リデル**之后打倒最终 Boss。最后，**ヤマネコ**军会与蛇骨大佐的军队交战。

8. ツクヨミ与キッド的对决：

ツクヨミ离开队伍以后，**セルジュ**恢复自己的身体以前打倒最终 Boss，就会看到**ツクヨミ**与**キッド**的对决。

9. 蛇骨馆变成幼儿园：

取得六龙认可并进入“神の庭（Another）”之后，打完“时间要塞**クロノポリス**（Another）”之前去打最终 Boss，结果众人捐资成立了“蛇骨幼儿园”，其中竟然还有星の子的同伴。

10. エルニド人类的灭亡日：

时间要塞**クロノポリス**（Another）”的情节完成以后打倒 Boss，世界被亚人所统治，若干年过去了，**ツクヨミ**来到“风鸣きの岬”为**セルジュ**的坟墓献花。



日刊“ファミ通”中“穿越时空”的广告插画。这是月龙出现前黑龙登空的景象。想必各位已经在游戏 CG 中领教过了。

虽然写了这么多，但仍然不敢肯定只有这么多，各位玩家可以依照前面提到的总体方法自行试验，说定会有意想不到的收获呢！

更改主人公的姓名

在突破了 Another 世界的“时间要塞**クロノポリス**”以后，前往“星の塔”之前，回到“蛇骨馆”二层左边的图书馆，调查下层小桌子后面会发现地道。里面只有一只怪物，与它谈话就能改名了。

而二层右边的房间里需要把四个雕像推入地面的小坑，然后从背面打开宝箱（否则一落千丈），看到留给**カーシュ**的便条，可以带着他去“亡者の岛”（详见**カーシュ**第七级必杀技取得方法）。不过没有这段情节也可以去“亡者の岛”。

究极“龙之剑”的入手发

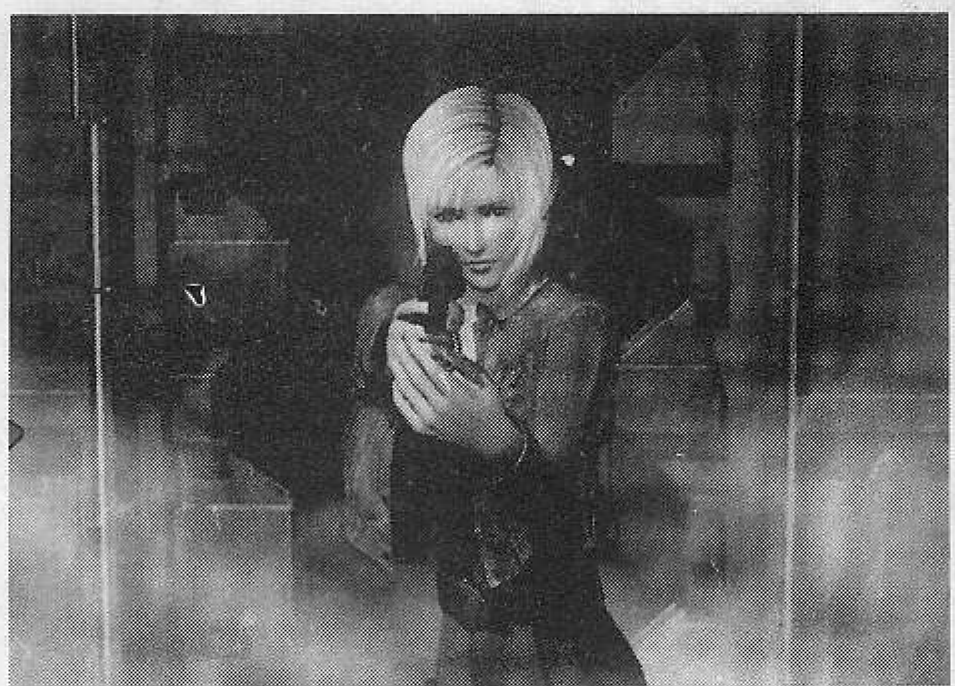
游戏初期，来到“**テルミナ**（Another）”的时候要选择让**アレフ**加入的分支。这样等进行到后期，带着他到“**テルミナ**（Another）”的墓地，从右边的小路绕到守墓者小屋底下，再到中间贝壳形的墓前，调查竖在那里的剑就能获得龙之剑（双剑），它的攻击力甚至强过**アレフ**的虹之武器。

“超时空之钥”的续作是？

正像大多数人认为的那样，我也把“穿越时空”（英译：Chrono Cross）看成是“超时空之钥”的第二代作品，但前不久从一个日本的个人主页上看到这样一种观点：“Chrono Cross”是第三代，二代应该是一款叫做“**ラジカル・ドリーマーズ**”（英译：Radical Dreamers）的游戏。这是个文字冒险游戏，是通过人造地球卫星信号下载到 SFC 上来游戏的。据说有人对“Radical Dreamers”和“Chrono Cross”进行过比较，发现二者在音乐等方面有许多相同之处。而且已经有人把此游戏的 ROM 放到了网上，喜欢模拟器的玩家可以去找找。

文/克鲁诺　　责编/PERFECT

Home 就是主人公最初所在的世界，Another 则是与之平行的另一个世界。本文会在地名后面用英文标明，以便读者阅读。



寄生前夜 2

~阿娅的冒险日志~

科幻题材的异色 RPG"寄生前夜"的续作终于在 99 年末发售了。新作淡化了许多 RPG 的成分，转而加入了 AVG 的横列。今次我们将针对游戏系统和秘密展开研究，相信诸位 PE 玩家一定会在下文找到自己想要的东西。另外，如果版面允许的话，本刊还将于下期杂志中刊登 PE2 的情节以及一些有趣的花絮内容，望大家留意。

PS	厂商 SQUARE	类型:AVG + RPG
	发售日:99.12.16	其它:对应振动手柄

不仅是动物，由线粒体引起的人类异化也接踵而至……

初期的冒险会轻松许多吗?

利用靶场中的奖励可以得到 BP 和回复道具

在 M.I.S.T B1 的靶场(Shooting Gallery)可以进行射击训练，并根据玩家的表现给予 BP 或物品作为奖励。这可是初期熟悉战斗系统和获得 BP(金钱)的最佳途径，好好利用吧。

第一级水平(LV1):

8000 ~ 8999 分:100 BP

9000 ~ 9999 分:200 BP + 50 发"9mm ヒドラ"

10000 分以上:300 BP + 50 发"9mm ヒドラ"

第二级水平(LV2):

16000 ~ 16799 分:100 BP

16800 ~ 17399 分:200 BP +"リンゲル液"

17400 分以上:300 BP +"リンゲル液"

第三级水平(LV3):

3900 ~ 45999 分:100 BP

46000 ~ 49999 分:200 BP +"ハンターゴーグル"

5000 分以上:300 BP +"ハンターゴーグル"

阿娅也能得到斯考尔的"枪刃"?

通关后将追加 3 种模式和威力强大的枪支

通关一次之后再读取那个通关进度，可以选择三种难度的 New Game:

1.Replay Mode(重演模式):难度与原来一样，并可以继承所有遗留下来的 EXP 和 BP。

2.Bounty Mode(奖金模式):难度提高一级，只能继承遗留 EXP 和 BP 的一半。

3.Supportless Mode(无助模式):难度最高，初期 MP 只有 10 点，继承遗留 EXP 与 BP 的四分之一。而且这种模式只有在真实结局的前提下才会出现。

此外，根据玩家在游戏过程中的表现，也就是获得道具的数量，AYA 还可以获得奖励武器。

奖励 A: MM1，轮转式榴弹发射器，一次装弹 12 发，可大大提升射速。各项性能指数是:Caliber 40mm、Capacity 12 rounds、Weight 900、Range 350、Rate 12。

奖励 B:ハイペーベロシテイ，小型电磁炮，使用时要按住 R1 键，蓄能一段时间才会发射，破绽极大，但只要发射就会得到惊人的伤害力，眼前的一切都将受到 2000 点以上的伤害。各项性能指标如下:CaLiber 20mm、Capacity 100 rounds、Weight 881、Rangs 1000、Rate 7。

奖励 B:ガンブレード，即"FF8"中斯考尔手中的枪刃，可以装填"**バックショット**"、"**F.フライ**"、"**R.スラッグ**"三种子弹。战斗中用 R2 键可以像枪一样进行单射，R1 键则是劈砍。如果在挥刀过程中按下 R2 键，则能大大提高攻击力(与 FF8 一样!!)。性能指标如下:Gauge Blade/ 12、Capacity －/ 12 rounds、Weight 579、Range 2/100、Rate 2/36。

最后要说明的是，第二轮游戏中，在的"火器管理室"内可以买到 Aya 最终战后随身携带的道具。

哪种枪支的改造附件最多?

M4A1 的 6 种附件性能

本作中武器、防具的改造已经比较淡化。护甲只有一种附件"**セカンドポーチ**"，其作用是为防具增加一个兜，提高在战斗中使用道具数量。武器中仅有三种可以改造分别是 MP5A5、P08 和 M4A1，其中 M4A1 的选择余地最大，改造附件如下:

M4A1.M クリップ:装弹量增加 30 发，可装备两个(最多 90 发);

M9:为 M4A1 增加一把刺刀，按 R2 键进行攻击;

M203:加装榴弹发射器;

ハンマー:加装电击器，电击可令敌人陷入麻痹状态;

パイク:加装火焰喷射器，火焰的连续攻击可令攻击力提高;

ジャベリン:加装激光枪。

任何两种部件都不能同时装在一支 M4A1 上，更换新的附件后，原来的附件就会回到道具栏中，不会遗失，非常方便。

线粒体会令阿娅更加强大吗?

一定修得隐藏魔法!12 种魔法的作用剖析

本作中的魔法被称为 P.ENERGY。魔法共有 4 种属性，当每种属性初期的两种魔法都达到 LV3 时，第三种隐藏的魔法就会出现。在游戏初期，大多数魔法都不能使用，必须先将其复活，再逐步强化。当然，复活和强化都要用 EXP 来换取(同时还能提升一定的 MP 上限)。战斗中先用△键呼出菜单，找到对应魔法后再按□键即可发动。不过每种魔法在发动时都有一段硬直时间，硬直时间的长短与消耗的 ATP 成正比。

1.**パイロキネシス**:线粒体继续热量，向正前方发射火球进行攻击，随等级提升可以进行火球连射并加大射程，最多三连发。

2.**コンパッション**:对前方扇形区域内的敌人作全体攻击，



随等级提升加大攻击面积和攻击力。

3. インフェルノ：这是 Fire 属性的究极魔法，只有前两种魔法都强化到 LV3 才会出现。它利用周围空气中微生物体内的放射性物质，诱发核裂变，进行满屏攻击（地图武器?）等级越高攻击力越强。

4. メタボリズム：水属性（Water）状态回复魔法，可以解除所有状态（要是中了"沉默"无法使用魔法可就没辙了），并能维持一定时间内不受状态攻击影响。

5. ヒーリング：HP 回复魔法，随等级提升增加回复量。

6. ライフドレイン：水属性究极魔法，通过遥控并掠夺周围生物的线粒体来回复自身的生命力，同时伤害其他生物。随等级提升能获得更大的效果范围和更强的吸血效果。但只有在其它水属性魔法都强化到最终型态时才会出现。

7. ネクローシス：风属性（Wind）攻击魔法（更象是雷系魔法），向正前方发射，随等级提升增大射程及攻击力。

8. プラズマ：以自身为中心向周围作扩散型电气攻击，被击中的生物会有短时间的麻痹。等级越高，电气扩散范围越广。

9. アポビオーシス：风属性究极魔法，通过破坏敌方的神经系统使之失去行动能力。等级提高，魔法的效果范围变广，令敌方的硬直时间更长，但同样也要先把其它风属性魔法修到 LV3。

10. アンチボディ：地属性（Earth）防御魔法。使用地球磁场提高自身防御力，随等级提升可以增长效果时间。

11. ユナジーショット：在一定时间内，用电磁力提高弹丸射速，从而提升攻击力。随等级提升能延长作用时间。

12. ユナジーボール：地属性究极魔法，其它地属性魔法都达到 LV3 时才会出现。它能够在身体周围生成保护光球，对接近的敌人给予攻击，等级越高光球越多。

由于复活或者强化魔法的同时可以加满 MP，所以最好别在 MP 很多时进行，至少也要先用魔法加满 HP，再去复活或强化。

除了 EXP，还有一些特殊物品可以交换魔法，详见下文。

无需 BP 也可以复活隐藏魔法?

4 种稀有道具的藏匿地点分别是……

如果玩家在游戏中认真寻找的话，先后会拿到 4 种特殊物品，它们分别是："ホーリーウォーター"、"メディソン・ウィール"、"オフダ"、"スカル・クリスタル"。它们的装备效果和使用效果都是"????"，下面将对其效果及取得方法加以说明。

1. ホーリーウォーター

装备效果：防御力提升

使用效果：把水属性魔法复活或强化一个

取得方法：在西部小镇（DRY FIELD）的接待室（Lobby）拿到"ブロンコマスターキー"之后，用它打开二层贮物室的门，对（30）处的保险柜输入密码 4487 就能获得。

2. メディソン・ウィール

装备效果：战斗结束后可能获得更多的战利品（会在奖励窗口的右下角弹出额外的信息）

使用效果：把风属性魔法复活或强化一个

取得方法：在地下掩体三层（B3 SHELTER）的垃圾倾倒室（Dumping Hole），在倾倒室以及门外的走廊上两次打倒 BOSS 后，回到最初落进倾倒室的地方（45），从铁箱里取得。

3. オフダ

装备效果：增加魔法的攻击力

使用效果：将地属性魔法复活或强化一个

取得方法：从地下掩体经过满月之门返回西部小镇 DRY FIELD 的下水道之后，在给水塔（WATER TOWER）上会遇见 PIERCE。先帮他解决周围的怪物，交谈后，发现他因被毒液麻醉而晕倒。这时去四号房（ROOM 4）门外的自动售冰机（50）买个冰袋，然后回去给 PIERCE 使用（动作不能太慢，否则冰袋会化成水袋）。如此反复三次，最后 PIERCE 就会把"オフダ"赠予 Aya，前两次可以得到恢复道具。

4. スカル・クリスタル

装备效果：攻击力加强

使用效果：将火属性魔法复活或强化一个

取得方法：首先，必须待情节发展到 SHAMBALA 在（62）处是一座平顶的石台，上面有黄、蓝、红、白四个踏板，依次踩蓝色 6 次、白色 2 次、红色 3 次、黄色 5 次，前方的石像就会升起并露出开关。那个开关控制着（75）铁桥的位置，以便登上（74）处的小岛。由地道口进入小岛内部，打死水中冒出的所有敌人再调查水池即可。

所谓的装备效果，是指把该物品放入外衣的口袋里，在战斗中获得的效果。而使用效果则是针对某属性魔法的复活或强化，而且是以低级优先。也就是说，当对应属性魔法都没有复活时，使用物品会令第一种复活；当前两种魔法都已复活之后，使用物品则令等级较低的那个强化……总之，是看哪种情况所需的 EXP 少。

Douglas 的狗会被巨兽杀死吗?

必须尽快消灭西部小镇的喷火怪兽

西部小镇 DRY FIELD 的最后一个 BOSS 是一只会喷火的巨兽。AYA 必须在六号房间门外与其周旋。如果打得足够快（好像是在 3 分钟内对它造成一定的伤害），它的脸部会流血，直至被消灭。否则它会离开，而并不是被杀死。

在第一种情况下，Douglas 的狗不会死去，Aya 还可以在离开小镇前去 Douglas 卖武器的屋子找他谈话，然后从旁边的铁箱里拿到一支弹仓极大的手枪"M950"。此后，在情节发展到 AYA 与美军会合时，那条狗还会跑来把 Douglas 的信（ダグラスの手纸）交给她，同时获得一个"MP 回复剂 LV2"。这时把小布熊（めいぐるみ，使用后名称变为テディベア）给狗嗅一嗅（要对正再使用），它就会与 Aya 一起进入基地，并靠嗅觉为 Aya 带路。

若是没能打死那个喷火的巨大 BOSS，Douglas 的狗会死去，"M950"也得不到了，以后自然也不会发生送信的情节。

只有四处乱转才能达成的好结局是?

真实结局中 Aya 会与 Kyle 再次相遇

完美结局的出现共有 3 个条件：

1、在地下掩体 B4 的下水道里，要在（48）处的机器上输入"15"，打开（49）处的"满月之门"，并从那里回到西部小镇 DRY-FIELD，然后去水塔（WATER TOWER）顶上找 Pierce 交谈。

2、小 EVE 被生化兵 9 号捉走以后，先不要去地下停车场（Underground parking），而是到（55）处用电话与总部联系，同时得到 Pierce 留下的便条。

3、从美军基地返回地下掩体之后，要在前往（39）处的消毒室之前到（72）处找到 Pierce，并与其充分交谈。

在满足以上条件的前提下打倒最终 Boss，就会在最后看到 CG，第二次游戏时会有 3 种难度选择。否则，不仅没有 CG 可看，难度选择也只有两项。

文/前田　责编/PERFECT



龙骑士传说

~"游戏研究所"期待读者投稿~

体贴的设计：在游戏中按住 R1 键，画面中会出现提示（第一次按下，过一会儿就会消失；第二次按住，便会一直存在）。蓝色大三角代表玩家操作的人物；而绿色小三角代表一般居民，蓝色小三角代表武器屋、道具屋；黄色三角代表宿屋或治疗院。游戏过程中，玩家所操纵的角色头上的三角会依"蓝—黄—红"转变，变红时则说明即将遇敌（小兵）。

PS	厂商:SCEI	类型:RPG
	发售日:99.12.3	对应:振动手柄、PDA

~附加情节的 BOSS 攻略~

在进入"沉まぬ月"之前，可以去以下地点引发一些有趣的附加情节。这样即能够提升等级，又可以获得隐藏道具，何乐而不为?!（括号内为该 BOSS 属性）

●フランベルの塔

BOSS:魔老フアウスト（无）

魔法攻击对其基本无效，取胜的关键是利用 HP 高、速度快以及魔防高的角色与**ダート**配合，进行强力的物理攻击。战前要为**ダート**装备"赤眼龙の铠"。此外，魔老**フアウスト**会在最终阶段使用全体的炎属性攻击，对没有变身的人类可达到 2500 点的伤害，而在其 HP 剩余 1/2 与 1/4 时，分别有水、风属性的全体攻击，攻击力同样为 2500 点左右。所以己方平时最好不变身，或只让**ダート**变身，因为变身后无法使用道具。在三次强大攻击来临之前，再全体变身以减少伤害。其 HP 大约有 32000 左右。

参考装备为"**ドラゴンヘルム**"、"圣者の**アンク**"、"踊り子の指轮"、"**マジカルハット**"。胜利后得到："幻の盾"与 9000G!!!

●マグラード岩

BOSS：在最深处先后与ヘルム、アーマー、シード战斗。

ヘルム主要使用状态魔法；而**アーマー**以强力魔法攻击为主；**シード**则善于物理攻击与即死攻击。参考装备为"**タリズマン**、**ロゼ**の头饰"。

●帝都ベルウエブ

在ミャーリー解救龙骑士的灵魂。

BOSS:ミュベール（风）

使用与**アルバート**相同的魔法。其碧绿龙攻击力为 1500 左右。胜利后得到"碧绿石"。

BOSS:ダミア（水）

使用与**メル**相同的魔法，魔法攻防能力均很高。我方尽量使用炎属性魔法及物理攻击，其连发魔法对人类状态的攻击为 2000 点左右。胜利后获得"苍海石"。

BOSS:ヴアルザツク（地）

使用与**コンゴール**相同的魔法，物理攻击和防御能力极高，攻击人类状态的角色可达 1500 点的伤害，但其速度慢，而且魔防极差。胜利后得到"黄金石"。

BOSS:カンザス（雷）

使用与**ハツシエル**相同的魔法，其紫电龙攻击力在 2000 以上，但其所有魔法均为单体攻击。胜利后得到"紫龙石"。



~**スターダスト**的收集与变换~

DISC 1　共 20 个

●セレスの村　左侧第二座墓

●王都**ベール**　武器屋中城一层的暖炉；3 层左上下船的地方；**ラヴイッツ**的家中餐柜；**ラヴイッツ**的家中井里。

●ホークスの町　左上的民家里；司令室放武器的箱子。

●第七岩　有床房间的暖炉

●商业都市**ロアン**　书屋最下层的暖炉；**ダバス**店里上梯子后的一副铠甲；玩迷你游戏的地方左面的箱子；入口门前的壶。

●帝都**カザス**　入口处左边的房间；入口右边房间的梯子上；武器屋柜台的左边；放弃された岩最上方房间中的书架上；放弃された岩右下方房间中的罐子中有两个。

DISC 2　共 15 个

●王都**フレッツ**　门上写有"2 人の爱の巢"的家中右边的楼梯上；武器屋放武器的箱子；宝石屋左下；道具屋天体望远镜；酒场前的箱子；城入口处右边的雕像；城右边塔的一层。

●花の都**トナウ**　入口中央附近的水缸；市长家左上。

●巨人の里　到牢屋之前（拾回赤眼龙 DS 的房间），楼梯旁某火把的右边。

●**クイーンフューリー**号　甲板上第三个入口的右边；**コンゴール**的右下。

●**リデイエラ**の村　由屋顶进入唠叨的大婶家，房间右下方。

●**フューノ**の町　宿屋入口处的壶；治疗院墙壁上挂着的画。

DISC 3　共 10 个

●水の都**フアーニ**　下船后右边屋前红色的壶；**テオ**的家中；顺滑道滑下，房间桌上的金属盆。

●有翼人の森　**ガラーハ**房间的右上；到休憩设施前右边的柱子。

●王都**デニングラード**　宿屋 2 层的纺织机；通向**シユーナ**房间的路上；封印之间的入口处；道具屋；武器屋左边放兵器的地方（共 2 个）。

●惨剧の町**ニート**　入口处坏掉的灯。

DISC 4　共 5 个

●春风の町**ウララ**　玫瑰花坛；食人花花坛，；武器屋右上。

●边境の村**ルジュ**　藏有 100G 的宝箱的右边

●帝都**ベルウエブ**　龙骑士塔中，由记录点进入后上方的塔中。

交换:DISC 1～4　共 50 个

交换清单：10 个/**フイジカルリング**；20 个/**アミュレット**；30 个/斗神の**たすき**；40 个/**レインボピアス**；50 个/消幻石。

文/寒冰泉　责编/PERFECT



太阁立志传Ⅲ

~令木下"飞黄腾达"的技巧透露~

"太阁立志传"是光荣公司的系列大作之一，本次在PS上推出的"太阁3"较前作有新的提高。笔者经过一段时间的奋斗，终于摸索出如下经验，希望能对各位大侠翻版有所补益。另外，有兴趣的玩友可与zebracrossing@990.net共同探讨。

PS	厂商:KOEI	类型:SLG
	发售日:99年9月	

从木下藤吉郎到丰臣秀吉，想称霸天下就必须注意的事情是?

致富篇

钱在"太"作中有着重要的作用，主要用于各项技能的习得，行贿受贿，购买药品，医治疾病等。正所谓君子爱财，取之有道，"太"作中仅靠每月几贯的俸禄怎够用?且看赌棍秀吉发家史。游戏之初，主人公金钱少于10贯。这样一些大赌场是不受理你的筹码的，但你可从小赌到大赌的顺序开始。部分酒场筹码如下:1贯8枚，尾张之国鸣海城。10贯8枚，绝大多数城池酒场，50贯8枚，伊势之国长岛<推荐>。

赌博规则:大概三个骰子中有同数如"3、34"，或者连数如"4、5、6"为胜，自己作庄赚不多，别人作庄时一口气全押上，嘿嘿——输光了吧!如果不存档可莫怪久赌神仙输。

赌中藏宝:在上文提及的伊势国岛赌局中，如果玩家所赢得的筹码超过庄家所能负担的，那么庄家将以抵押物出售!此时千万不要错过!抵押物大多为价值为7的宝物(需作鉴定)。想想看，泷川一溢所衷爱的珠光小茄子也只有6而已!赚死了!赚死了!

技能篇

技能习得对武将很重要。"太"作中武将技共分12种，每种又分三级。一、二级一般较易习得，三级则往往需要在特殊城、特殊武将处习得，现公布如下。

算术	1~2级:任意商家;3级:界之町商家、今井宗久
筑城	1级:前田利家(免费);2级:其它武将;3级:明智光秀
开发	1~3级:界之町南蛮寺
弁舌	1级:前田利家(免费);2级:其他武将;3级:明智光秀
礼法	1~3级:任意城的寺中习得，条件相应价值的书
茶道	1~3级:界之町南蛮寺、千利休，条件相应价值的茶具
武术	1~2级:任意城的道场;3级:伊贺上野城、柳生石舟斋
马术	1~3级:任意城的马屋
铁炮	1~2级:任意城的煅冶屋; 3级:今浜町煅冶屋、国友一贯斋
乱波	1~3级:伊贺上野城、谜之屋、百地丹波
计略	1~2级:任意武将;3级:竹中半兵卫
战术	1~2级:任意武将;3级:竹中半兵卫

注意:在自己下属武将处可以免费习得武将技。

升级与人际关系

想要在织田家错综复杂的斗争中步步高升、官运亨通，光靠一身本领和埋头苦干是不够的，玩家必须努力扩大自己的木下派。而前田利家是你的前哨阵地，从他处可以打听到各武将的爱好，投其所好，一般两三次合意的赠物就会使其转入你派。武将们所衷爱的宝物多分布如下:长浜之町多有武具;岐阜城多有书;长岛城多有艺术品;界之町的南蛮商行自然是多有南蛮物哎。(唉呀!廉政公署别抓我……幸亏多准备了几个宝物)不过，有些人是礼物照收人情不卖，现公布黑名单如下:森可成、河尻秀隆、可见才藏、左左成政、XX家嘉。

此外，在家老级人物中，丹羽长秀、明智光秀可以笼络，而柴田胜家、林通胜、佐久间信盛则闭门不见。至于其他家老吗?用钱把他们砸过来吧。当然，每次的评定陈述方案也很重要，可以狂升功勋值200点，支持率正比于你的派阀数，特别以家老级人物为重，所以多多存档吧。

附1:当主角职称提升后，可以找织田信长"与力依赖"(要求增加下属武将)且记以身份和能力为重，比如前田庆次。

附2:评定结束后，多让手下武将去"武者修业"，从而培养武将技。另外玩家还可对自己欣赏的武将进行"指南"，让其从你处习得高级技。

附3:宝物新用。凡价值在6或6以上的宝物均可增加人物的四项基本数值，对应关系如下:内政(史书及和书)、外交(茶具)、军事(武具)、魅力(南蛮物)。因此，多准备些宝物分给部下吧!

附4:有时回家后尼尼说"某某病……"，不妨去拜访一下，顺便带上医宅买的药，正所谓雪中送炭效果加倍。

附5:评定时间内拜访家老级人物，可见"方针质问"项，做个民意测验吧。

难点释疑

★游戏初期，尼尼得病发高烧，去界之町南蛮寺购药(青霉素?)即可。

★织田主命，劝诱竹中半兵卫，在美浓稻叶山城，三请乃成。

★击溃浅井朝仓联军后，秀长被派往横山作城代，任期中击溃一次浅井家的进攻，静待几日即可。

★伊贺上野城道场，柳生石舟斋会向你推荐浪人，弥补因时间差而损失的武将。本人的福岛就是花钱找来的，而谜之屋百地丹波"情报收集"可以使你迅速了解自己想要攻略城池的情况。

★长筱之战以"火枪+拦马栅"击溃武田军后，回长浜找一贯斋定制大筒(神武大炮)，作战时只需带上1樽，外加足够的铁炮，组合即可。

文/梁寿申 责编/PERFECT



勇者斗恶龙Ⅲ

今天我们来“研究研究”十一年前的游戏。勇七恰好也是二月发售。从我国有不少玩家仍在玩 FC、GB 上的老游戏可以发现，游戏性真的是独立于主机性能之外。此篇完全因应读者实际需要而出，若还不满足、不明白，请再来信至“包打听”要求解答(已备好攻略)。在此，编者感谢诸位投稿勇三的朋友，稿件也许还会发挥威力的。

除去 FC 的，DC 的游戏也要酌情“研究”，相信这样一来，电软会更贴合读者。我们希望各层玩家均可从杂志获得所需的东西。哪怕 PS(PS2 下月 4 日发售)之外的内容只有一点点。

FC	厂商：ENIX	类型：RPG
	发售日：1988 年 2 月 10 日(2M)	

责编天语

DQ Ⅲ疑难解答

虽然 DQ 的 FANS 快要迎来它的第七作了，但是不少骨灰级玩家却始终被 DQ Ⅲ困在 FC 的世界中。为了解救这些战友，笔者特将 DQ Ⅲ中出现的疑点作一一解答。

◇疑点之一：如何取得魔法钥匙？

答案其实很简单：钥匙就在金字塔中。玩家只需上到金字塔第三层，就会发现在迷宫正中央有一块巨石将迷宫隔成两半，而钥匙就在巨石之后。移开巨石的方法是在该层迷宫的左下角和右下角各有两个机关（共四个），必须把左右两个正确机关都打开，才能使巨石陷下。(正确触动机关是靠一定运气的，不成功就会掉到第二层，多试试吧)

◇疑点之二：如何取得船？

船是由葡萄牙国王提供的。取得魔法钥匙后通过一座桥便可到达葡萄牙。见到国王后，他会叫你去取黑胡椒，并给你一封“国王的信”。拿去给バハラタ东边洞窟里那个士兵看吧，他会给你“撞”出一条地道来。通过新开的地道到达一个新地域，往南走可以发现一个村庄，要取得黑胡椒就靠完成这里的事件了。拿黑胡椒去给葡萄牙国王，他便会以大船相赠。

◇疑点之三：如何取得黑胡椒？

如果不是想像力怪异人士(早期 RPG 中毒症之一)，这个疑点可算是极难解决，方法是先救出被关在黑胡椒村东边洞窟里的一对恋人。可奇怪的是，洞窟里似乎根本没什么人嘛。事实上答案在上下没有石墙的地方，对着这些地方用钥匙，哗啦一声，竟然……有道门！剩下的就简单了！

◇疑点四：如何取得“最终钥匙”？

最终钥匙在太平洋北部海域。这里有处“T”字型暗礁，对它使用“干旱之壶”，就可使暗礁浮上来……

至于“干旱之壶”，是在英国皇宫内取得的，但需要隐身术或隐身草才能进入。下到地下室完成一个推石头游戏后（把石头全推到上部三块有花纹的地板上），就会打开秘道，得到干旱之壶。

◇疑点五：如何取得“火炎之剑”？

要取得火炎之剑，先要从幽灵船（出没在地中海一带）上得到“爱之书”，这是破除西亚某处湖域诅咒的东西。在试图进入该湖时会响起一段音乐，然后船被强行驶回，在驶回途中立即使用“爱之书”，诅咒便被破除。进入湖区后发现中间有个小岛，岛上某处房间的床头有火炎之剑，调查即可。

◇疑点六：如何得到六颗火种？

六颗火种可以使不死鸟出世（不死鸟神殿在北极附近），从而使勇者们能够进入魔界。

①第一颗：在非洲中部（通过河流进入）有个小村子，村里的“人”晚上是人(幽灵吧)，白天却是白骨，在此村中有座牢房，里面关着一个“人”。晚上用最终钥匙打开牢门跟他对话，就可以得到第一颗火种。

②第二颗：在日本。击败怪物所变成的天皇后，就可以打开皇座边的宝箱得到。

③第三颗：在主角出发地（大洋洲）西南方的一个大岛上。在此之前须取得回音之笛（就是使用后会“呜…”地一声的东东），利用它通过迷宫(只有主角一个人能进入)，便可得到。

④第四颗：在南美地区的“海盗之家”里。这个小村子都是些海盗，火种就被他们藏在村边一块大石头下的地下室里。

⑤第五颗：这颗也许是玩家最不容易得到的吧。首先在队伍中编入一名商人，然后坐船去北美。北美洲的东边丛林中有一块空地，进去后发现有一位老人，交谈中老人希望主角们帮助建设这里，把那个商人送出去吧！然后每次再进入这里都发现有很大的 developement。不过越到后来，那个商人越发的贪得无厌，终于被人们反抗而扔进监狱。不用管他了，调查皇座旁边吧，那里有第五颗火种呢！

⑥第六颗：同样是很难（不光是找地方难，打起来也难），具体位置大约在非洲中部吧？反正是从北亚(!)的一条河进去，到达尽头后发现有个黑色方格，还以为是 bug 呢，不过对它使用“火炎之剑”后，奇迹发生了——火山爆发?!这是火山?(笔者当时差点惊喜得下巴脱臼)岩浆填平了河，出现了一条新路。而尽头处有个山洞，总体等级没 37 级就小心点吧！打过山洞后就可以从一个在小庙里的家伙手中获得火种。

◇疑点七：如何到达大魔宫？

到达魔界后剧情较易发展，不过到达大魔宫的方法倒是个疑点，方法是得到光之甲、勇者之盾、光明护符和一个什么什么杖。其中光明护符的取得稍难，需要在妖精之塔中对石像使用妖精之笛（使用后有一段很尖细的音乐），使石像变回妖精原形，她会送你光明护符(勇者装备后走一步加 1 点 HP)。拿这四样东西去魔界西南方的一个小岛找一个老头，他会交给你“彩虹之桥”，到地图中部去，那里的内海中有一个小岛，大魔宫就在上面，找到最窄处使用彩虹桥就行了。

◇疑点之八：如何找到大魔王？

正确的方法是，在第一层魔王宝座的上方，有一个隐蔽通道，调查出来后杀下去吧！

(TEXT BY 张雷)

我不但回答了 1 期“精疲力尽の SNAKE”的问题，再奉上●合金完全版：最高难，2 小时 45 分 54′破关，存 5 连 0。被发现 4 次，杀 19，口粮 1，大 BOSS 级。VR 模式 100%过，全限时关卡均第一。●我乃街机菜鸟，梦美初级单圈 15 秒 98(有女友为证)，AT，虽非真正实力不敢申请，但看来试车手小天天尚需努力？(山西忻州 SEGA 铁杆 RED WOLF)

DC 厂商:SEGA 类型:SPG
发售日:1999 年 12 月 2 日

VR 射手 2000 .1





“射手”作为街机至尊系列，非常重视球员动作的真实优美和操作感上的直接爽快，值得注意的是，该系列是一代比一代难打，街机 98 版你或许能用 3 分钟打电脑个 6:0，但 99 版你会感到头痛。到了 2000 版你甚至会生气。其实街机难度并未被 BOSS 调高，只是打者需要一段适应时间。

请静下心来提高自己的技术。在“抢逼围”中打进一个有价值的“RAINBOW 球”，想来比 6:0“贵重”得多。难于进球，其实也是 VR(真实)的一部分。

俗话说：“无敌的八神真寂寞”，北京 DC 高烧友张磊 & 高厚给天师送了份薄礼（推荐莎木第四张盘第二首歌？写攻略？），用一大堆超级战绩“以敬全国玩家”。高读者意大利 485 点直接任意球比 FAMITSU 最高纪录高了近 100 点。

技术第一。目标:成为 STRIKER。建议:双打对练。

文:天语

■一、基本操作法:

就三个键，能打到什么程度就看玩家的了。想提醒一下，当你防守时，控制住一个队员后，应配合着方向键按住长传键，让他努力地奔跑至对方控球队员那里抢球。抢球时不用按任何键，只要用方向键让抢球者碰触对手即可。对于一些队伍中的强力带球者，该放倒他就放倒，尽量不给他机会。长传或短传键也控制头球的远近，头球攻门时应视位置灵活施展。最难的是倒脚和过人，带球过人非常难，估计用摇杆时可能还好一点，手柄太难用了，所以你要特别了解场上球员位置，打配合吧。

■二、战术:

你的选择空间只是该队的“攻击打法”、“防守打法”和“普通”这三种方式而已。根据场上情况适时改变攻守程度即可。

→进球后有超级多样的动作以示庆祝。



■三、高点数的射门并不容易:

这一系统街机上也有，要求打者对游戏有相当的上手度。绝对要主动进攻，绝对要积极跑动，要紧追着对方断球甚至铲断，不这样，就形不成机会，只能被灌(此过程充满了紧张与刺激)。

通常的“美丽”战术即设法从边路下底，然后看看禁区内有无人员接应，传中后的混战中要么经头球争抢后射门，要么直接身体腾空或倒勾打门。这是个典型，一般都在 280 点以上。如果只知“中路抢断 > 迅速打门”则最多 150 点。得点的要素如下：

①做到 DIRECT PASS(直传、传中)。

②形成射门的机会是一个过程，这个过程愈周折、经手的(其实是头和脚？)球员愈多则评价愈高。二传一射 280 点附近。

③禁区内接传球后 DIRECT SHOOT，酷且炫，很难低于 200 点。

④让某位勇者独自运球至对方门前并射门成功。

■四、PK 战:

简单至极，颇能锻炼玩家的反射神经。

①罚方量表(射门时的力槽)0% ~ 30%：地滚球或低平球。守方因应为方向键的斜下或置之不理。

②罚方量表 30% ~ 50%：此时球的高度约为立柱的一半。守方应输入左或右键，或置之不理。

③罚方量表 60% ~ 80%：基本是吊角儿了。守方应以方向键的斜上来应付，若球的来路太正也可置之不理。

④罚方量表 90% ~ 100%：大力发炮，皮球恐怕要到横梁上面去了。吊角儿入网是极小概率事件。门将跳起来也够不着球。

■五、隐藏球队:

本家用机版共有八支，分别是 FC SEGA(最强世嘉队)/ MVP - YUKI - CHAN(原创雪人冬季队)/ MVP - ROYAL - GENKI(皇家元气队)、葡萄牙/瑞典/俄罗斯/乌拉圭/希腊。

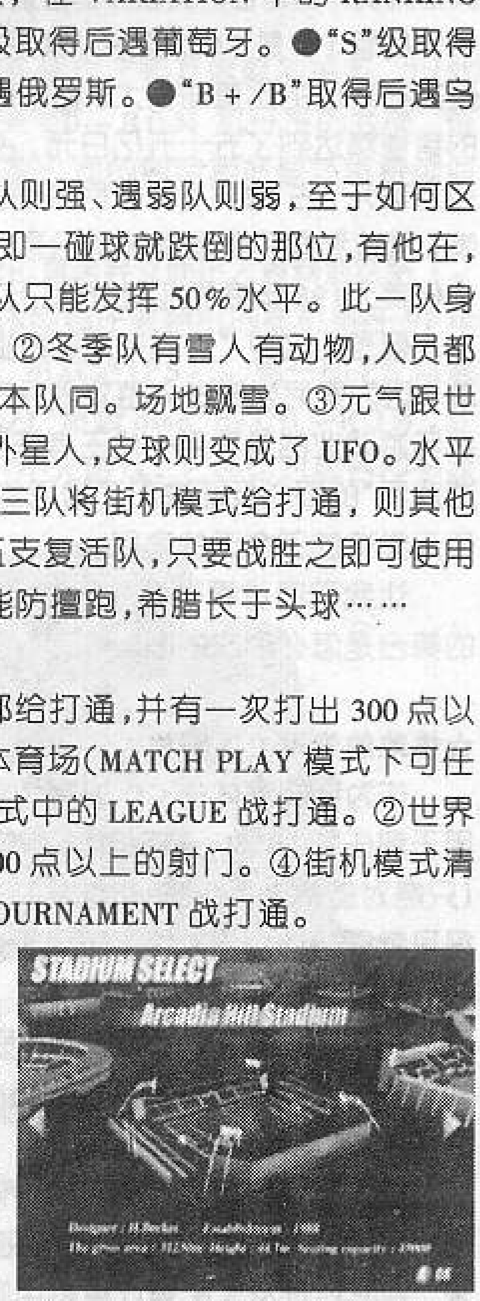
前三者在街机模式的选择法如下，●最强世嘉队：队选择画面下，在限定时间 20 秒内，分别在法国(F)、智利(C)、沙特(S)、英国(E)、德国(G)、奥地利(A)的标志上按一下开始键。然后在 32 支队伍的上方出现世嘉队旗，迅速将游标移至那里，按 A 决定！●原创雪人冬季队：同理可知，分别在 YUGOSLAVIA、USA、KOREA、IRAN 的队标上按下 START 键，又出现一个旗帜，那便是了！●皇家移植元气队：在“雪人队”的“大嘴标”上按一下开始键即可！其标志正是元气公司的 LOGO。

后五者是系列前代复活队，在 VARIATION 中的 RANKING 模式下的出现法如下，●“SS”级取得后遇葡萄牙。●“S”级取得后遇瑞典。●“A + /A”取得后遇俄罗斯。●“B + /B”取得后遇乌拉圭。●“C”级遇希腊。

注意事项：①世嘉队遇强队则强、遇弱队则弱，至于如何区分，请看场上有无一个 109 号，即一碰球就跌倒的那位，有他在，说明你遇上弱队了，此时世嘉队只能发挥 50% 水平。此一队身高偏低，高球吃亏。阵型未明。②冬季队有雪人有动物，人员都穿着御寒服装，能力、阵型与日本队同。场地飘雪。③元气跟世嘉啥关系！？该队全是些大头外星人，皮球则变成了 UFO。水平与冬季队同。④若分别用上述三队将街机模式给打通，则其他模式可直选(SP 区)。⑤对于五支复活队，只要战胜之即可使用了。五支队各有特色，如俄国能防擅跑，希腊长于头球……

■六、隐藏体育场:

简单地说，你将特定模式都给打通，并有一次打出 300 点以上的射门，则能增加 5 个特色体育场(MATCH PLAY 模式下可任选)。具体为：①VARIATION 模式中的 LEAGUE 战打通。②世界杯模式 CLEAR。③只要一次 300 点以上的射门。④街机模式清版。⑤VARIATION 模式中的 TOURNAMENT 战打通。



完成其中的任一项，即会增加一个对应赛场，其有的观众席前带有金属网，有的建筑特色令人怀念，有的照明特别神奇，总之，能极大的提高比赛双方的投入感。因为这些体育场太酷了。你一定要试试。

铁杆新例：天津河北路毛哲同志，在杂志附的选票上写下“SEGA 万岁！中国即将入世，我早就入世了！”的字样。他注明自己是“极端 SEGA 者”，并严厉批评“龙哥热线”是“索尼热线”，同时要求杂志“坚持原先立场，做 SEGA 铁杆支持者”、有关 DC“还要加大份量”。龙哥对“入世”有了新的认识……



游戏业的战争

——任天堂VS索尼之泥沼战争

将索尼玩弄于股掌的任天堂的魔术商法（上）

翻译/刘飞扬

编者按：日本著名游戏业评论家马场宏尚先生所著的《游戏业的战争》一书，以索尼公司在上个世纪末介入游戏业、火并任天堂、最终成就霸主地位的曲折经历为主线，详尽描述了日本游戏业界的三巨头索尼、任天堂和世嘉以及诸软件厂商之间的明争暗斗和恩恩怨怨。由于该书篇幅较长，我们节选了其中的精彩章节在今后几期连载，以飨读者。

☆PS的畅销多亏了任天堂

在当今家用游戏机的世界里SCE的“游戏站”（PS）已经确立了其主流机种的地位。其软件销量累计已达到了两亿三千六百万张。

尽管PS是SCE这一从索尼总公司独立出去的公司的商品，但其在索尼的比重却很大。据索尼的97年度决算，游戏相关产品的销售额达到了五十五亿日元，占10%，营业利润为八亿八千六百万美元，占22.5%。索尼公司由于PS的畅销和日元贬值的影响，营业利润和销售额都创纪录地分别达到了三十九亿和五百一十亿美元（98年度的业绩受到日元升值的冲击而有所下降）。

但是，这种“游戏带动的好业绩”从某种意义上说是一种讽刺，因为索尼当时进入游戏界并不是那么积极，真正使索尼决定参与游戏业的是它与一代王者任天堂的一段纠葛。任天堂“独占游戏界”的野心反而激起了索尼的斗志。借用春秋笔法，可以说是任天堂造就了今天的索尼。

让我们回首看一看今天的数字化战士·游戏制作者们战斗的舞台是怎么形成的吧。

☆惨败的索尼CD唱机

作为音响载体的CD以其大容量（与作为游戏软件记忆媒体用于超任的ROM卡带相比，容量约为其二百至一千倍）、高产性（只需对塑料进行压缩）迅速普及。拥有生产专利的索尼和菲利浦很早就开始计划将CD不仅用于音乐，而且将其开发为电脑的外部记忆媒体。

现在，由于DVD的出现而显得有些黯淡的CD－ROM，其实自其诞生到现在并未经过很长的岁月，其基本格式正式发表也就是1985年的事。

进入了九十年代，相应的硬件才终于问世，即菲利浦的盒式唱机和索尼的配有液晶模拟器和视觉端子的数据式便携机。后来，索尼还开发了配有计算机用端子的数据式便携机。菲利浦的发售时间是91年秋，索尼则于92年夏初推出了与数据式便携机同一型号的“CD－Iveiwer”。

但是，要卖出硬件，关键还是在于其内涵。如果没有人见人爱的内容，不会有人光把硬件买回家里供奉起来。首先必须有声音和图像，其次必须有交互性（消费者也可以通过输入信息进行参与）。符合这样条件的软件只有游戏。即不是什么电子百科全集和美术全集，而是CD版的“马里奥”决定着多媒体机器的普及。

☆试图通过硬件开发加入游戏界的索尼

从八十年代初到九十年代中期家用游戏机是“任天堂”的时代。尽管NEC·HE推出了“CD－ROM”、世嘉推出了“MEGA CD”，但都无法撼动任天堂的王者地位。世界的目光都集中到垄断者任天堂到底何时发售CD－ROM机。此时，索尼抓住了这个巨大的机遇。因为在SFC的开发过程中索尼就与任天堂建立了协作伙伴关系。

索尼的考虑是：利用自己公司的技术开发出游戏界的主流机种，以此为契机打入游戏界，使CD－ROM普及，最终掌握成为新一代主流的多媒体产业的主导权。

索尼计划以开发超任互换机的形式打入游戏界，决定硬件在索尼总公司、软件在索尼音乐娱乐公司开发。众所周知，索尼音乐娱乐公司麾下拥有很多知名歌手和明星，是一家占有日本CD音乐界大半江山的超级公司。同时，它也是索尼众多子公司中的核心公司之一，也许大家都还记得它的前身“CBS索尼”吧。

索尼音乐娱乐公司不仅做音乐，还进行任天堂家用游戏机的软件开发，曾是任天堂的众多软件开发公司中的一员。在电脑和游戏机界称这种为硬件公司设计软件的厂商为“第三方”（third party），即仅次于硬件厂商，游戏专卖店的第三个伙伴。

但是，身为硬件之王的索尼是不会满足于这种“第三伙伴”的地位的。

☆任天堂对“兼容机”不屑一顾

索尼非常清楚，硬件的普及是多么地需要软件支持。要想使多媒体机器普及，最好的方法是利用FC、SFC极其丰富的软件。即，任天堂游戏机的兼容机。所谓兼容机，原本是计算机业的用语，指能让不同厂商的不同机种使用相同软件的机器。但现在由于“视窗机”的普及，除了苹果机以外已经没有必要介意机器的差

别，因此现在几乎已经被弃用了。

但是，什么"兼容机"、"世界标准"（指无论哪个厂商都能以极低的价格投入生产）这些都与任天堂无缘。任天堂的想法是："家电业试图通过竞争共存来开发市场，采取相互使用专利权的制度，建立了一种各个厂商几乎都能同时销售同种机能产品的制度。而我们不这么想。这么多年的路都是我们自己走出来的，所以我们要将自己开发的技术自己产品化。"

总之就是彻底否定兼容性。自己的花园绝对不允许别人踏入一步，这就是任天堂的方针。

不仅如此，任天堂还摆出了一副气势汹汹的架式。有一位曾担任任天堂第三方经营者的老兄告诉我，他们曾经把游戏从FC移植到了MD，结果受到的待遇立刻来了个一百八十度大转弯。以前去京都的任天堂总社时总是被邀请进入豪华的会议室，那以后就被带进一间露出铁管的破屋子。

不难理解，如果把FC的软件移植到MD，产品就失去了差别，就有可能使消费者转入进行低价攻势的MD的阵营。"千里之堤，毁于蚁巢"，也许这种想有点过于神经质，但这就是任天堂的体制。

同时，任天堂也严格地遵守着这一准则，即以世嘉为首的其它硬件公司的软件在销售三年内禁止FC移植。

任天堂说："这一规定并没有写在契约书里。"的确是这样，但这已是一项不成文的约定。

对于从第三方收取了大量著作权使用费的任天堂来说，如果把别的公司的畅销软件移植到FC。不仅能扩大其软件库、取悦用户，软件公司和任天堂也都能得到更大的利益。就是这样，任天堂也要加以限制。

☆被任天堂看中的索尼的硬件技术

索尼试图接近闭锁的任天堂是在超任的发售过程中。

正象大家知道的一样，任天堂的前身是一家制作花札（译者注：日本式的一种扑克牌）和扑克牌的工厂。至今，花札和扑克牌仍在全社的销售额中占有一部分微小的份额。因此，尽管它有着"玩具"的销售经验，但其在硬件方面的开发能力也可想而知了。

任天堂最初开发电子游戏时的合作伙伴是三菱电气和夏普，FC则是与理光共同完成的。到了超任登场之际，为了打击其它十六位机种，索尼的技术就变得至关重要了。

超任的正式发售是在90年的晚秋。作为FC的进化机种，超任的出现实际上在"高性能电子游戏机"中是最晚的。87年，NEC·HE公司推出了"PC—E"，紧接着88年世嘉推出了MD。PC—E作为8位机，却有着不逊于16位机的色彩和音色，而MD更是第一台16位机。

对于任天堂推迟高级机种发售的原因有各种各样的传说。但不管怎么说，我想最大的原因还是在于FC的依然畅销导致无法判断超任的投入时期。

那一时期，任天堂始终重复的是"决定市场动向的不是硬件的能力而是软件的人气"这样的话。在1990年春发售的某杂志中，刊登了一段任天堂山内溥社长关于16位机的讲话。他说："要是做不出让人觉得好玩、想玩的软件，那再怎么想开拓市场也是办不到的。那种只要性能越先进、位数越高的硬件就一定能卖的好的想法实在是大错特错。所有的人都不会看硬件高兴，人只会在玩软件游戏的时候才高兴。就算把性能从8位提到16位、32位，如果做不出能让人更投入的游戏作品，我想大多数人都不会选择16位、32位。"在被问及对于第一部16位机世嘉MD的看法时，他断定："16位游戏之所以一点也卖不动，很明显就是因为软件没有意思。"

我想，他的这番话就是对PS等32位机来说也是很有现实意义的。

任天堂凭借"俄罗斯方块"的魅力曾一度掀起了便携式游戏机GB的销售狂潮，而GB却是黑白画面。最近，GB的人气因"口袋妖怪"再次沸腾。"简单但又有趣的东西才是游戏的精髓"这一任天堂的见解让人不得不信服。

事实上，在山内氏强硬发言的同时，FC也渐渐显得有些底气不足了，与街机的速度、画面、声音都不分上下的其他高级机种正在渐渐抓住一部分"游戏发烧友"的心。MD虽被山内社长断言为"一点也卖不动"，但是有一些从街机移植的软件虽然未获得爆炸性的好评，但销量也在逐步上升。很明显，变异已经发生。那些发烧友的行动实际上是一般用户的心理变化反映。

如果再不认真考虑16位机的开发问题，任天堂很可能就要后悔莫及了。这一点，任天堂也应该认识的很清楚。也许，"游戏机不看性能"是任天堂真实的想法，但既然是"横纲"级，又最晚开发，那"决不能做出半途而废的东西"恐怕也是它的本性吧。

☆令竞争对手不寒而栗的超任的威力

看到超任后最咬牙切齿的大概就要数世嘉了吧。尽管MD采用了16位CPU，但为了降低成本不得不忍痛割去了"回转缩小""PCM音源"等高级性能。而超任恰恰都采用了。

王者任天堂推出了超任这一消息使整个日本列岛沸腾了。尽管作为玩具，两万五千日元这一价格令人瞠目，但发售前两百五十万台的订货对于一种单一商品可以说是空前的好评了。

正在一点点积攒人气的其他公司的产品一下子都被吹到了九霄云外。支持超任高级性能的正是索尼的技术力量，因为担当技术核心部分的为现任SCEI的开发负责人——久多良木健。（注：99年春天接任SCEI社长）

任天堂与索尼通过16位机建立了相互信赖的关系，以此为基础，双方于88年开始了有关CD－ROM机开发的会谈，签定合约据说是在90年1月。两家公司的蜜月期好像还将持续很长一段时间。

然而，这种关系却因任天堂的背信弃义而出人意料地终结了。

索尼发表其CD、卡带一体型超任兼容机的样机是在91年夏初的芝加哥家电展上，机名为"游戏站（PS）"。第一部PS可兼容超任卡带，同时又可以使用名为"超级disc"的CD－ROM，还可安装与超任相同的周边设备。不光游戏，它还可对应各种多媒体娱乐功能。**（待续）**



通体透明的N64主机，十分华丽，销量却远远不及索尼的PS。

沈阳华隆游戏批发中心

诚招各地动画 VCD 经销商

(批发 零售 邮购 维修)

几年来，承蒙全国动画爱好者的支持与厚爱，华隆不断发展与壮大。在跨世纪的今天——春节来临之即。华隆将率先以极低价格，上乘质量，回报全国各地的朋友。现动画 VCD 5 元/片，请不要错过好时机！

华隆五爱市场批发部开业：地址：五爱市场南区五爱购物城 167 档 电话：024－24816648 批发零售项目与广告相同，欢迎惠顾。

日本卡通动画 VCD 新登场，日语原声，中文字幕，彩面彩盒珍藏版，5 元/片，邮费一律 15 元(无论多少)。

名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数
流星花园 OVA 版，剧场版	8,1	口袋怪物 TV 版(宠物小精灵)	15	98 拳王，99 拳王	1,1	圣水奇缘，圣传	2,2
学园侦探团，铁腕	16,4	强殖装甲 OVA 版，剧场版	3,1	生化危机(1－3)，太空 8	1,1	幽灵公主，风之谷	2,2
梦中相会，通灵公主	3,6	金田少年事件簿 TV 版	13	街霸 TV 版，剧场版	14,2	听到涛声，梦幻街的少女	1,2
海底娇娃蓝华，统梦	3,1	少女革命 TV 版，剧场版	13,3	饿狼传说，恶魔战士	4,4	魔女宅急便，天空之城	2,2
相聚一刻(上、下部)	16,16	闪电劈雳车，时空转抄	4,6	侍魂 1－破天降魔之章	1	X 战记，东京巴比仑	2,1
名侦探柯南 TV 版	26	阿尔斯兰战记，众神黄昏	4,1	侍魂 2－阿修罗斩魔传	2	Lain(玲音)，TO HEART	5,1
银河战国群雄传，亚里安	18,2	圣子到 BOY，剑风传奇	12,13	斗神传，北斗之拳	2,2	尾崎南－绝爱，足球小将	1,5
思春期美少女合体机械人	2	秋叶原电脑组，机动警察	3,2	幽游白书 TV 版，剧场版	24,2	蜡笔小新，风魔小次郎	2,3
地狱老师 TV 版，地狱先生	16,1	GS 美神 TV 版，剧场版	15,1	浪客剑心－神剑冯闯江湖	26	梦幻骑士，梦幻世界	5,1
福星小子之爱星球之恋	2	飞越颠峰，魔法提琴手	3,1	浪客剑心剧场版，沙罗曼蛇	2,2	神八剑传，风之名将	2,2
城市猎人－爱与宿命连发枪	2	DNA²，电影少女	5,3	大友克洋－麻木之部屋	2	超时空要塞 TV 版，超时空歌篇集	12,1
－百万黄金	1	心跳回忆－动画版(1－2)	2	大友克洋－MEMORIES(记忆)	2	超时空要塞－可有记起的爱	2
－海滩之战	1	樱通信，樱花大战全集	6,2	大友克洋－老人与 Z	2	超时空要塞Ⅱ，超时空加强版	3,4
－便衣女警(保镖命令)	2	我的爱神，幸运女神	3,6	大友克洋－世界末日	2	超时空要塞 7(电影版)	1
——犯罪天才与教授(再见我的爱人)	2	吸血姬美夕 TV 版，剧场版	12,2	大友克洋－亚基拉	2	超时空要塞 D7	4
－99 城市猎人	2	3X3 只眼 1，2 部	4,3	大友克洋——机械嘉年华	2	超时空要塞精华篇	6
新世纪福音战士 TV 版，剧场版	13,4	小倩，真女神转生	2,2	安达充——阳光普照，大学篇	1,2	天地无用剧场－炎夏之圣诞	2
浪客剑心追忆篇(1－4)	4	课本没教的故事	2	孔雀王，真·孔雀王	3,2	天地无用剧场－遥远的思念	2
罗德岛战记－英雄骑士传	9	JOJO 奇妙冒险，火霄之月	3,2	暗黑破坏神，怪事医秦博士	3,3	新天地无用 TV 版	9
罗德岛战记－吟游诗忆	6	恋爱侯补生，人鱼之伤	1,1	网中鱼，意乱情迷	1,1	水晶国的传说 OVA，电影版	3,2
高达 08MS 小队，完结篇	6,1	不可思议－朱雀篇，青龙篇	10,9	圣斗士星矢－神与神的激战	1	柯南－14 番目地，引爆魔天楼	2,2
高达 08MS 小队电影版	1	不可思议——恒国篇，延续篇	7,6	圣斗士星矢－最终圣战，黄金萍果	1,1	柯南－世纪末的魔术师	2
高达 0083，剧场版	6,2	不可思议——剧场版	2	圣斗士星矢－海皇篇，北欧篇	5,6	柯南－来自黑暗组织的女子	2
高达 F91，高达马沙反击战	2,2	银河英雄－污名，白银之谷	2,2	圣斗士星矢－真红少年，钢铁神兵	1,7	柯南－短篇集，新柯南剧场版	1,5
高达 W－停不了华尔兹，高达 0080	2,2	银河英雄－朝之梦·夜之歌	2	圣斗士星矢－钢铁神兵 BTX	12	星方武侠，魔影柴光	6,2
高达 W－战场回忆录，高达 0079	4,16	银河英雄－新战争序曲	2	碧奇魂 2 OVA 版，TV 版	1,7	史巴斯(战神)，机动警察	2,2
高达 0079，一年之战争，大地上的高达	6,9	银河英雄传说 TV 版(上、下部)	13,14	金田一剧场版，新同居时代	2,1	我是大哥大，灵魂力量	7,9
高达 V(20 周年纪念版)	7	攻壳机动队(红、兰眼之章)	2	Wei β Kruea (白色猎人)，赏金猎人	9,2	青之 6 号(1－3)，鬼神童子	3,2
高达 W，Z，ZZ	17,17,16	攻壳机动队剧场版	2	逮捕令(1－4)，逮捕令剧场版	4,2	守护月天，电脑战队	7,3
高达 V，X，G	17,17,17	天空战记，魔术士·奥梵	3,9	万能文化猫娘，无限地带，23	6,6	妖精战士(1－3)，特遣队	3,6
彼男彼女的故事(1－24)	14	冒险少女娜汀亚，十兵卫	2,1	女恶魔人，恶男杰特	8,9	青色宝贝，猛鬼校园	6,6
GTO(1－14)，烈火之焰	14,14	大运动会，爆笑吸血鬼	6,3	铁铁新世纪，装甲骑兵	4,3	倒凶十将传，封神演义	2,3
神秘的世界，艾迪龙战将	4,7	新无责任舰长，头文字 D	5,10	魔法骑士特别篇，秘密警察	2,4	兽兵卫忍风贴，午夜之眼	2,2
橙路 TV 版，剧场版	24(16),1	银河铁道 999，千年女王	1,2	哥布拉，金田一歌剧院的幽灵	2,2	破邪大星，特搜机动队	3,3
透逗魔道士 TV，OVA 版	9,3	银河少女警察，魔装机神	1,7	机动战舰，非常偶像 KEY	2,2	宝魔猎人，机动警察的诞生	3,3

日本经典电视连续剧，日语原声，中文字幕 5 元/片，邮费一律 15 元(无论多少)

东京爱情故事，新闻女郎	11,11	同一屋檐下Ⅰ、Ⅱ	12,14	GTOⅠ(麻辣老师)	12	星之金货Ⅰ、Ⅱ	12,12
悠长假期，恋爱世纪	11,11	一吻定情Ⅰ、Ⅱ	12,6	GTOⅡ(直海老师)	12	圣者之行进，鬼之栖家	11,11
爱情白皮书，青春无悔	11,10	一个好人，成田离婚	11,10	沉睡森林，美味关系	12,10	青之时代，远亲不如近邻	11,10
人往高处爬，礼物	13,11	101 次求婚，急症室 24 小时	12,13	偶像妈咪，庶务二课	12,12	神，只是再多一点，男人三十五	12,11
是谁偷走我的心	5	老师你知道吗，兄弟	12,12	未成年，魔女の条件	11,11	平安夜，东京仙履奇缘	10,11
协奏曲，因爱之名义	10,12	好消息，不老的传说	12,12	透明人间，苏醒之金狼	13,11	刑警先锋组，恋爱不用急	11,12
何日再相逢，恶女	13,11	真之日，恋の暴走特急	12,12	茶煲四姐妹，猎艳男孩	12,12	老师的奇遇 2，白衣天使	13,13
午夜凶铃，葡萄酒专家	12,8	邂逅，跟我说爱我	12,12	16 岁新娘，非洲之夜	10,11	猎艳男孩，三姐妹侦探团	12,10
女医，说老婆的坏话	11,11	单身贵族，最后之恋	10,10	失乐园，29 岁圣诞节	13,10	恋爱本色，自从遇见你	12,13
暗恋，百分之百去爱	12,12	小报，理想之结婚	10,10	天使的工作，戴面具的女人	12,10	高校教师，独身生活	11,10
银狼怪奇，爱与和平	7,12	沙滩小子，世纪末之诗	12,12	平安夜，东京大学物语	10,10	根屋之下，流失岁月	12,12

日本经典原声音乐 CD 精选，10 元/片，金碟 15 元/片(注有金字样)邮费一律 15 元(无论多少)

樱花大战Ⅰ、Ⅱ	2	太空战士 8，幽游白书	1,1	SB－022 声优歌唱大集合(金)	1	AG 007－010 太空战士七(金)	4
古灵精怪(橙路)单曲精选集	1	宫崎峻主题歌全集，魔法公主	1,1	GA－039 城市猎人精选合集(金)	1	GGG－022 97 卡通主题歌精选(金)	2
机动战士精选集，主题歌	1,1	浪客剑心，新版精选曲	1	GGG－045 名侦探柯南主题歌(金)	1	美少女战士，攻壳机动队(金)	1,1
新世纪－真心为你，EVANGELION	1,1	GGG030－031 97 卡通主题歌精选	2	GA－046 圣斗士星矢精选合集(金)	1	GGG－066 口袋怪物，透逗(金)	1,1
超时空演唱会，加强版主题歌	1,1	GGG038－97 卡通主题歌精选	1	新世纪 EVA 礼赞(金)	1	樱花花组歌谣(金)	1
GGG142 迈向 2000 单曲排行榜	1	GA－074 电视卡通主题精华	1	GA－051 樱桃小丸子原声精选(金)	1	GGG 147 梦幻游戏第二部	1

全国 DC 机玩友的好消息： 本中心应全国广大玩友的要求，特增加 DC 原版碟换碟业务：①自 2000 年 1 月 1 日起，本中心售出的碟均附一张 DC 换碟证，此碟按当月广告价格任意调换，每次需加换碟费 50 元，邮费 15 元，EMS 特快专递 35 元；②若有差价，请补齐差价后进行调换，按当月价格保值换碟。③非本中心售出的碟也可参与换碟，但需按当月价格下浮 100 元后参与换碟，换碟费用 50 元，邮费 15 元，即可获得本中心换碟证，以后按正常换碟办法办理。④无论本中心售出碟或外来换碟必须保证光碟、外盒、说明书新而完好无损，不能有任何划伤，本广告长年有效。

DC配件	
	原装日产 DC128 位主机＋AV 线＋专用大功率变压器＋原装柄 售价：1560 元，邮费 50 元　原装柄 210 元　原装记忆卡(可视)200 元　专用大摇台 200 元
	原装专用方向盘 500 元　原装振动卡 160 元　专用 VGA·BOX 130 元　RGB 线/S 端子线 35/30 元　专用大功率变压器/原装光枪 50/400　以上 DC 配件邮费一律 15 元

DC原版碟邮费15元														
	莎木(5CD)	650	英雄潭	550	死亡缔红 2(枪碟)	450	生体兵器	430	能量宝石	420	快打刑事 2	400	黑色精灵(2CD)	550
	D 之食卓 2(4CD)	550	电脑战机	500	卡普空战机	400	信长野望	500	兰色通辑令	350	格斗之王——99	400	桃天使 2(2CD)	480
	生化危机 2(3CD)	480	VR 射手－2000	500	仓钢骑兵	450	机动战士高达 2	430	超能力格斗 2012	330	EGG 时空战士	400	三国志 4	450
	神机世界 2	530	鬼屋历险 2	450	梦幻模拟战	550	少年街霸 3	400	漫画英雄对街霸	350	首都高速赛车	400	方程式大赛	150
	街霸 3	550	魔剑 X	550	创造球会	580	灵魂力量 2(刀魂 2)	430	索尼克	200	JOJO 冒险	450	摩托车大赛	150
	死亡之屋 2(含枪)	750	钓鱼套装	550	斗魂烈传 4	430	世嘉拉力 2	300	VR 战士 4	200	光明与黑暗	500	日本职业摔跤	230

千禧之年，沈阳华隆将以一流信誉、优质的服务，更高的效率，为全国玩友提供满意的服务。

以下主机均为日本原装机，尤其性能良好的 PS 7501 型为真正机种，大量现货，若有不符之处，本中心愿以双倍价格赔偿，诚请全国玩友监督。

★索尼 PS(7501、9000、9001、9002、9003)送双柄、记忆卡、变压器、AV 线、直读 IC、5 碟(可自选)售 1150 元，邮费 50 元； 2000 年 3 月 1 日以前购机者加赠 PS 专用挎包
★原装土星机，送双柄、变压器、AV 线、直读 IC、5 碟，售 700 元，邮费 50 元 ★超任三合一光碟机，全配置，送 5 金碟(1795 个节目)售 1080 元，邮费 50 元
★SNK 彩色 16 位手掌机，送原装专用皮套＋原装卡，以下卡任选其一(98 拳王 R2、侍魂、恶狼传说、合金弹头、索尼克、SNK 对街霸、网球等)售价 990 元，邮费 30 元
★WS(万黛神奇天鹅)16 位手掌机＋原装卡，以下卡任选其一(铁拳 3、机械人大战、电车 GO、音乐跳逗、上海麻将、陆行鸟)830 元/套，机 450 元/台，邮费 30 元；卡 380 元/盘，邮费 15 元；卡保持原样 每次换卡 30 元
★GB 彩机 650 元，夜光型 395 元，超薄型 320 元，厚机 300 元，邮费 30 元

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 日产原装振动柄/仿原装柄	125/75	15	PS 鼠标/PS 电影卡	30/195	15	万用制转/HORI 格斗柄	120/35	15	超任制转/双线火牛/AV 线	55/30/15	15
PS DDR 舞蹈跳垫/震动背心	55/120	20	PS 中文金手指卡＋新书	40	15	PS 原装 PDA/原装光头(保质)	380/450	20	超任透明连发柄(全 IC)	25	15
PS 双人用街机大摇台(直插 PS)	180	40	PS 北通透明振动方向盘	240	30	世嘉五代双制机Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ型	135/120/130	50	超任金碟(送全部目录)5 片/目录	100/10	15/3
PS 单人用振动大摇台	80	20	PS 8 合一手柄多功能摇杆	10	10	SS 原装 JVC 光头/三洋光头	110/110	15	拷贝超任节目(需写编号)30 片以上起邮	2.5	10
PS 铁手 2 型退膛振动枪(不需电池)	85	20	PS 多打分插/PS 制转	90/40	15	SS 4M 对应所有游戏加速卡	80	15	N64 通用金碟(1－6 张)	25/张	10
PS 克拉米枪/双用振枪	40/55	15	PS 15B/30B/120B 记忆卡(保证质量)	20/40/55	15	SS 记忆卡/金手指卡＋书	75/60	15	N64 振动记忆卡/原装 N64 机人大战卡	55/650	15
PS 绝招王柄/R4 振柄(可驾驶)	45/85	15	PS 手柄延长线(2 米)/RGB 线	10/20	15	PS 机用吉它(送对应游戏)	160	20	MD 彩掌机电源	15	10
PS 飞行杆/PS 专用挎包	65/25	15	PS 原装限定版记忆卡	70	10	SS 液晶记忆柄/连发柄	35/20	15	GB 放大镜/摇杆/变压器/专用挎包	10/10/10/25	10

特别推荐
★全新双制 6 吋彩电，自带天线，可收看全部有线节目，可配接任何游戏机、VCD 机，画质清晰，色彩鲜艳，造型美观，售价 480 元，邮费 30 元。
★VGA・BOX：利用电脑彩显玩游戏，看 VCD 已不是梦想，多功能 VGA－BOX 适用于任何电脑彩显，可配接 DC、PS2、N64、PS、SS、MD、VCD 摄像机、有 5 组端子，可同时接驳五种不同的电器，高清晰的画质给您一种意想不到的全新感觉，售 380 元，邮费 20 元。

华隆新年特别隆重推出 128 位 DC，PS 街机转换器

MGCD 采用 TWE 公司成熟的实时图文分析技术，一片 27C512 即可容纳 256 个节目程序，节目升级速度快、费用低。DC、PS 街机转换器是现有街机升级换代的好帮手，转换速度快投币即开，色彩更加丰富，更换节目容易，价格比街机板或卡带的同样节目更加便宜。售价 900 元，PS 转换器 500 元，邮费 50 元，保修 1 年。

本月特价商品： 邮费一律 10 元

品名	价格	品名	价格
土星遥控手柄(2 只)	58	通用 AV 三分插	18
MD Ⅰ型柄	7	3DO 对战柄	40
MD Ⅱ型柄	5	PS 对战柄	13
各种 GB 连机对打线	8	PS/SS S 端子线	8
MD 彩掌机电源插头	15	SFC 磁碟 10 张 1 包	18
SNK 彩机皮套	15	精美 GB 挎包(可装任何机型)	35
DC 碟黑色精灵(2CD)	430	DC 碟滑雪	360

新产品：直插 GB 机夜光灯，不需另加电池，低耗电，售 20 元，邮费 10 元

经典土星 SS 游戏，备有大量现货，10 元/片，邮费无论多少一律 15 元，未登节目请函索，3 元/份，需付回程信封及 0.8 元邮票。

信长野望将星录	奇稻田秘闻录	露娜银河之星 1	心灵咒杀师	暴力摩托	水浒风云再起
伟大的龙珠传说	洛克人 3	雷鸟战机	监督日本代表	龙的子孙	诞生
大航海时代Ⅱ	梦幻模拟战 3	梦幻三合一	飞龙 3(4CD)	黑暗救世主	心跳回忆 2(2CD)
育成足球 2	洛克人 4	热血亲子	雷电神魔	全日本角斗大赛	与你在一起(2CD)
三国英杰传	精灵王纪传	侏罗纪公园－迷失世界	NBA 篮球	X－MEN	花枝育成
天外魔境(2CD)	疾风魔法大作战	骨头先生(2CD)	电脑天使	光明力量－迷宫革命	钢铁灵域
命令与征服(2CD)	D 之食卓(2CD)	光明圣柜	太阁立志传 2	所罗门	斗神传 1
信长野望－天翔记	武装雄师 1＋2	魔兽争霸 2	斗龙传说	苍穹红莲队	罗媚斗
梦精灵	华丽击坠王	真人快打	魔剑美神 2	恶魔战士 2	古惑仔
龙之力量 2	座仓式坦克大作战	湾岸 2	培养大全	格兰蒂亚(2CD)	节奏小子
街	紫炎龙	人造人间	死亡之屋	机器人大战 F	热血硬派之街头斗殴
飞龙 2	高达基连的野望	世嘉拉力	忍者查查丸	真说武士列传	蝙蝠侠与罗宾
彩京 5	恶魔城	恶魔召唤师	VR 战士 1	魔界村全集	吞食天地 2
VR 战士－KIDS	樱花大战(2CD)	魔道物语	VR 战士 2	时之道标	快打刑事
重装机甲	大地女神	最强兵团	神凰拳	水浒天导 128 星	魔剑美神 2
无人岛秘语	恶魔大富翁	战区 51	深海迷踪(2CD)	战斗行动	豪血寺一族
太平洋之岚	X－MEN 对街霸	维新之岚	火热火热 7	机器人大战 F(完结篇)	真人快打 4
男儿当入樽	G 点射击	机动战士高达 Z	97 世界杯	迷你裙女警	梦幻模拟战 5
龙的五千年	生化危机 1	观览赛车	超音鼠 R	世嘉 3 合 1	Q 版街霸
花小路大作战	灵魂租借者	MANX－TT	失落的古代文明	18 岁战机	毛利元就英杰传
四国战机	电梯大战	露娜魔法学院	新海底军舰	仙剑奇侠传(中文)	光明力量－冰壁邪神宫
超时空要塞	雷鸟 5	三国志战阵攻略书	心跳回忆 1	皇帝游戏(2CD)	光明力量－狙击是神子
光明力量－王都巨神	虎胆龙威	青海来的少女	巫术	樱花大战 2(3CD)	龙与地下城(2CD)
樱通信	神秘医院	东京番外地	座仓高达	孔明传	守护英雄
斩红郎无双剑	桃太郎道中记	拳皇 96	梦幻模拟战 1＋2	怒首领蜂	安室奈美惠
佣兵战记	真崎麻衣	空牙 2000	炼金术士 1	97 格斗王	真女神转生－恶魔全书
银河英雄传说加强版	世界英雄	法国世界杯 3	银河之星 2(2CD)	武 2	迈向法国世界杯
新世纪 EVA	坦克大战	御意见无用	1945 Ⅰ、1945 Ⅱ	漫画英雄	死之馆
新忍传	VR 特警 1	千年帝国的兴亡	幻想水浒传 1	时空战机	街霸方块
乌鸦	战斧	公主的王冠	魔界美神	沙罗蔓蛇	机车 3

二手货专栏：春节让利：原装超任机＋博士 7，送双柄(新)、AV 线、双线变压器、20 张游戏碟，特价 550 元，邮费 50 元★14 吋原装各品牌 N 制彩监 400 元，邮费 80 元。
★索尼原装机，送双柄、AV 线、变压器、直读 IC、记忆卡、5 碟(可自选)售价 850 元，邮费 50 元★SS 土星机、送双柄、AV、变压器、5 碟(任选)售 500 元，邮费 50 元。
★索尼特丽珑彩监 N 制 29 吋/25 吋，售 1200/900 元，邮费 150 元。若需看电视另加 350 元即可。★17 吋/14 吋电脑彩显高清晰，正常用，售 980 元/500 元，邮费 100 元。

本中心 500 余种索尼 PS 软件，外地顾客若想邮购，无论老节目、新发售节目，只需备选 3～5 个品名，即可满足您的要求，5 元/片。邮费无论多少一律 15 元，函索目录 3 元/份。

本中心招收维修索尼 PS、土星及其它游戏机学员，包教包会。详情电话联系：
024－22521225

邮购(收款)地址：沈阳市和平区北市一街 56 号北市市场 18 C 号 收款人：李彬 邮编：110002
电话(传真)024－22521225 批发专线(只限批发)013904007836 013909820456
乘车路线：北站乘 209 路，南站乘 216 路，到北市场下车，北市邮局北行 60 米，北市市场大厅一楼内 18C 号
分店地址：沈阳市和平区胜利南街 59 号金利达游戏机专营店 联系人：马宏杰 电话：024－23510278
邮编：110001 南站长途客运站南行 300 米，南昌中学旁边。※分店专业维修索尼、土星机，速度快、价格廉。

北京华冕游戏机专营店

华冕游戏 GB 专营店 专营 GB 手掌机配件和卡带，黑白单卡、合卡，样样俱全，价格低。GB 卡以旧换新（仅限本店所购卡，因特殊原因外省顾客不可换卡）服务咨询电话：64077134　联系人/汇款接收人：李欣　地址：北京鼓楼东大街 177 号。　邮编：100009

华冕次世代机专营店 专营索尼游戏站、土星机、128 位 DC 机及配件。购物环境舒适、品种全、价格低、服务好、质量保证，新金手指密码免费赠送。服务咨询电话：64053225　地址：鼓楼东大街 179 号

手掌机大全

手掌机大全	单价	邮费
特别推荐：16 位原装 SNK 彩色手掌机+原装卡一盘（任选）品名可电询	970	20
任天堂原装 GAME BOY 彩色显示手掌机（随即附送原厂电池及说明书）	电询	20
任天堂原装 GAME BOY 超薄袖珍手掌机（随即附送原厂电池及说明书）	300	20
任天堂原装 GAME BOY 夜明超薄手掌机（随即附送原厂电池及说明书）	400	20

特别推荐

16 兆大容量单卡：勇者斗恶龙（中文）67 元　萨尔达传说（中文）68 元　口袋妖怪黄（中文）65 元　口袋妖怪（金）38 元　口袋妖怪（银）	38 元
勇者斗恶龙（1+2）49 元　第三次机械人大战（日）39 元　心跳回忆（文艺篇）52 元　心跳回忆（体育篇）52 元　牧场物语 2（乐趣多多）	42 元
超强版 2 合 1：口袋银+口袋金 72 元　超强版 4 合 1：第二次机械人大战（中），吞食天地（中），太空战士（中），三国志（中）	58 元
超强版 8 合 1：口袋金，口袋银，复命大富翁（中），银河之星（中），魔法骑士，七龙珠（中），SD 高达，GB 掌上大战	96 元
超强版 10 合 1：口袋金，口袋银，口袋怪兽外语卡片，太空战士（外语版），鬼神降临传，，机械人大战一代，雷光骑士，神剑传说，海陆空大战，银河之星（中）	96 元
超强版 11 合 1：太空战士（中），三国英雄传（中），三国志（中），天神怪战，海陆空大战，第四冈机械人大战，信长野望，鬼神降临，神机世界 3，吞食天地 3（中文），太空大帝	56 元
超强版 12 合 1：勇者斗恶龙（彩），坏玛莉 2（彩），海陆空大战（彩），大富翁（彩），英雄骑士传（彩），口袋妖怪（黄），新机械人大战（中），三国英雄传（中），太空战士 4，音速小子 5，泡泡龙 4，N64 玛莉	130 元
超强版 15 合 1：勇者斗恶龙（彩），坏玛莉 2（彩），怪兽最强决定战（彩），海陆空大战（彩），罗德岛战记（彩），首都高赛车（彩），龙的传人（彩），泡泡龙 3，玛莉医生，俄罗斯方块，智慧弹跳球，坦克大战	105 元
超强版 17 合 1：怪兽最强决定战，口袋魔珠，口袋（黄），第二次机械人大战（中），萨尔达传说（彩），小偷王，太空战士 4（中），坏玛莉 2，吞食天地 3（中），罗德岛战记，射击方块，玛莉医生，炸弹杰克，仓库番，蜈蚣大战	105 元

GB 黑白单卡

格斗类		胜利 11 人足球	24	光之继承者	35	大盗伍佑卫门	36	幸运的卢克	21	上尉密令	22
95 格斗	23	卡比之星	23	王国物语	34	天使同盟	20	木偶奇遇记	21	名侦探柯南 1	22
96 格斗	23	四驱车 1	24	公主钟声	34	**SLG 类**		口袋妖怪大竞赛	28	名侦探柯南 2	24
97 格斗	64	四驱车 2	24	铁拳 3	29	SD 机械人大战	28	双截龙	21	小鬼当家	20
饿狼传说 2	23	J 联盟足球	21	月影村的怪物	24	98 海战	23	红十月	24	蜘蛛人	22
饿狼传说 3	23	荣光足球	21	吞食天地 3（中）	23	国道物语	21	大力工头	20	死亡禁区	22
斩红郎无双剑	24	F1 赛车	21	太空战士 4（中）	28	海陆空大战	24	阿拉丁	21	无赖战士	22
街霸 2	22	叮当 2	21	口袋妖怪（红）	23	美少女战士	21	洛克人 5	24	狮子王	21
世界英雄	22	钓鱼	25	口袋妖怪（绿）	23	星际战争	25	洛克人 8	25	人猿泰山	22
幽幽白书 1	22	爆钓烈传	26	口袋妖怪（青）	23	牧场物语	24	侏罗纪公园	20	空牙	22
幽幽白书 2	22	国际象棋	21	口袋妖怪（黄）	30	第二次机械人（中）	31	鸟人战队	20	007	22
幽幽白书 3	22	GOGO 赛车	25	化石创世	42	第二次机械人（日）	27	花木兰	24	轰炸南斯拉夫	25
幽幽白书 4	22	天使之翼	21	大贝兽物语	25	大海战	22	蚯蚓战士	21	银河快枪手	28
真人快打 3	21	3D 暴力摩托	24	高气压术	25	三国志（中）	25	丛林冒险	21	聪明笨伯	20
快打功夫	22	钓鱼先生	26	鬼太郎	24	沙漠风暴	21	玛莉 3	24	弹平	25
魁男塾	21	泡泡龙	22	天外魔镜	25	**动作 ACT 类/射击类**		玛莉 6	24	昆虫博士	26
GB 快打	22	炸弹人	21	西游记	20	特殊警察	28	玛莉 7	24	蓝精灵	21
杀手学堂	21	**养成类**		无敌金刚	22	空中霸王	28	虎鸽	21	神探	21
斗神传	23	桃太郎电铁	26	悟空飞翔传	24	忍者龙剑传	20	恐龙猎人	21	炸弹玛莉	22
侍魂	23	口袋恋爱	24	游戏王	36	大金刚 3	24	蝙蝠侠	20	科学怪人	22
热血新纪录	20	超魔神英雄传	25	复刻版 3	35	魂斗罗 6	20	索尼克 5	21	战斗忍者蛙	24
激龟快打	21	侏罗纪（中）	55	数码怪兽	79	怒之要塞 2	21	索尼克 6	21	攻击苏联	22
体育类		忍空	21	魔法骑士 2	38	忍者龟 3	22	复仇者	24	沙罗曼蛇	20
滑板小子	22	鸡蛋仔俱乐部	21	魔法骑士 3	38	X 超人	22	真实的谎言	23	战场之狼	24
99 冰球	25	恐龙蛋	21	魔法阵	38	玩具总动员	21	动物乐园	21	阿达一族	20
NBA JAM	21	养成机械人	40	超斗士激传	23	妖怪二代	22	摩登原始人	21	蜡笔小新	20
96NBA	20	热血高校	22	恶魔城传说	22	热血硬派	22	恶魔城传说	21	米奇老鼠	20
97FIFA 足球	21	**RPG 类**		龙之封印	22	风中奇缘	21	机械战警	20		
98FIFA 足球	22	圣剑传说	35	魔界塔士外传	38	鬼马小精灵	21	异形 3	21		

注明

本店所售 GB 黑白卡、彩色卡及合卡均可在黑白机和彩机上通用。

免邮费

本店所售 GB 单卡、合卡及配件类商品。一律**免邮费**

价格更低　实惠更多

GB 彩色单卡

游戏王 2	59	真人快打 4	35	勇者斗恶龙	46	兔宝宝 3	37	机甲宝（星星版）	50	统刚战记	51	超级玛莉兄弟	34
信长野望	38	卡米罗	40	炸弹人	59	泡泡龙 4	35	机甲宝二合一	50	幸运的卢克	39	麻雀历险	35
情书 3	35	女神转生外传 1	35	炸弹人 RPG	59	孤岛冒险者	35	魔法阵	38	波斯王子	39	顶级赛车	35
飞龙拳	35	女神转生外传 2	38	炸弹人卡片	35	呼哟呼哟	35	玩具总动员 2	52	天蚕变	55	上海麻雀	35
玛莉 3	35	黑超特勤组	35	学级王	59	小偷王	35	格斗料理	50	次世代陀螺大战	48	大贝兽物语 1	37
3D 丛林冒险	35	坏玛莉 2	49	牧场物语 2	45	罐头怪兽	45	四驱车 3	45	HQ 赛车	40	大贝兽物语 2	37.
血腥咆哮	35	格斗霸王	58	首都高校赛车	35	昆虫博士	45	99 足球	40	麻雀兵	39		
口袋魔珠	36	罗德岛战记	35	99NBA	35	海陆空大战 2	35	魔法气泡外传	44	麻法骑士	39		
公路赛车	53	吉米过去篇	40	狂热节拍	35	三国志 2	39	虎鸽	40	机甲战士	58		
宇宙战记	53	面包超人	53	麻雀王	37	J 联盟足球	50	口袋弹珠台（振动）	80	实况足球	45		
人猿泰山	55	大金刚	35	萨尔达传说	35	游戏王	42	顶极赛车（振动）	80	蓝精灵	35		
大盗伍佑卫门	38	拉力赛车	35	口袋弹珠台	35	松鼠大战	48	WWF 摔跤	35	沙罗曼蛇	35		
垂钓巴斯	38	大富翁	35	影舞者	35	西部牛仔	35	矿王	38	钓鱼	40		
蚁哥正传	35	保龄球	35	断锡人	35	机甲宝（太阳版）	50	闪电精灵	56	巫术王	55		

配件类

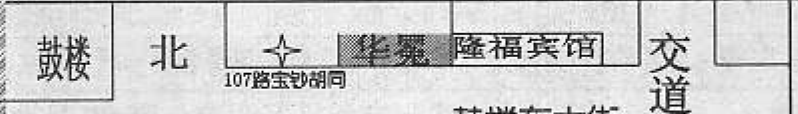
放大镜	18 元	扩音器	30 元
GB 镜面	18 元	彩机链	14 元
电源	18 元	对战线	18 元
GB 小包（十种颜色）	20 元	万用对战线	28 元
皮套（黑色/透明）	均 18 元	彩机外壳	55 元

新型笔式充电器（适用彩机，薄机，荧光机）50 元
通用 GB 精装挎包　（特优价）　50 元
GB 专用立体声耳机　25 元
口袋金银原版攻略书（精装彩页本动心价）38 元
赠送彩色机链一条

所有邮购物品均由专人检验，保证质量，售后服务良好，门市每日推出一款极低价格的卡和配件　心动不如行动！来店就有惊喜！！！**所有卡和配件均免邮费**

二手机市场

高价收购各类多种二手次世代游戏机
（DC、PS、GAMEBOY、等各类主机）
游戏机以旧换新业务　机会多！！
出售二手次世代游戏机　实惠多！！



北京市的顾客请乘 107 路电车宝钞胡同下车，华冕在隆福宾馆隔壁，五中西校对面。

汇款地址：北京市东城区鼓楼东大街 177 号　收款人：李欣

邮政编码：100009　联系电话：010-64077134

北京华冕游戏机专营店

华冕游戏机全国维修中心

经验丰富：本中心拥有五年以上专业维修游戏机经验的高级技师。

设备齐全：拥有各类进口检测和维修设备，40 平米维修车间。

维修快捷：所有接收的坏机修理均流水作业，从接收、检测、维修、试机、清理均有专人负责。

服务周到：所有坏机修好后，均免费清理，调试到极佳状况，并做表面处理，最大限度的使旧机换新颜，并赠送彩印贴纸

质量保证：所有修好的机器均保修半年。

收费合理：本中心由技师坐堂修理，免去各种中间环节费用，价格极低。

服务承诺：80%的坏机立等可取，20%的坏机 24 小时内取机。外省顾客也可邮寄修理，但必须事先电话联系。

GB 手掌机合卡　*下列 GB 卡均免邮费，目录所登价格即为实际汇款金额*

002001	第二次机器人大战(中)，三国志(中)	40
005001	太空战士(中)，吞食天地三（中），三国志 3（中），96 格斗，圣斗士星矢	68
005002	96 格斗，幽幽白书 4，魁男塾，成龙功夫，绝对无敌	34
005003	悍卫战士，玩具总动员，异形 3，忍者龟 3，忍者龙剑传	38
005004	三国志 3（中），火炎门球儿 2，SD 机械人大战（完结篇），骑士物语，SD 高达	65
006001	口袋妖怪（黄），太空战士 4（中），魂斗罗 6，N64 玛莉，冒险岛 2，忍者龟 3	68
006002	96 格斗，95 格斗，饿狼传说 3，幽幽白书 4，忍者神龟 3，忍者龙剑传	45
006003	女神转生 2，美少女战士，美少女方块，梦幻仙女，芭比娃娃，美女赛车	35
007001	魂斗罗 6，汤尼兔宝宝，冒险岛 2，大坦克，炸弹杰克，打击方块，仓库番	30
007002	人狼泰山，拳王阿里，美少女战士，奇趣方块，炸弹杰克，扫海艇，雷霆战机	30
007003	热血足球，忍者龙剑传，铁甲威龙，魔术方块，袋熊傅奇，玛莉医生，龙战士	30
007004	战斗忍者蛙，战场之狼，唐老鸭，名星篮球，扑克小子，坦克大战，无赖战士	30
007005	忍者龟 3，热血足球，蝙蝠侠，仓库番，热恋四驱，摩托车大赛，空手道专家	30
007006	魂斗罗 6，空中霸王，双截龙，玛莉医生，网球队，坦克大战，炸弹人杰克	30
007007	96 格斗，饿狼传说 3，炸弹人 2，魂斗罗 6，冒险岛 3，米老鼠 4，蜡笔小新	38
007008	太空战士 4（中），三国志 3（中），名侦探柯南 2，SD 机器人大战，光之继承者，圣剑传说，女神转生 2	65
007019	女神转生 2，三国志 3（中），玛莉医生，炸弹人，玛莉网球，俄罗斯方块，坦克大战	62
007010	第二次机械人大战（中），吞食天地（中），三国志（中），太空战士 4（中），沙特传说，创世纪外传，鬼神降临	58
007011	太空战士 4(中)，太空战士外传(英)，第二次机器人大战(中)，第一次机械人大战，皇家之剑，鬼忍降魔录 V，创世纪外传	68
008001	心跳回忆（彩），口袋妖怪（黄），三国志（中），新机械人大战（中），吞食天地 3（中），太空战士 4（中），口袋情人，超魔神英雄传	130
008002	96 格斗，98 世界杯足球，洛克人 3，轰炸队 3，雪人兄弟，口袋彩色龙，青蛙勇士，极速赛车	45
008003	96 格斗，饿狼传说 3，男儿当入樽，天使之翼，热血躲避球，绝对无敌，扑克王，俄罗斯方块	45
008004	热血足球，热血硬派，热血高校，热血快打，热血保龄，热积压四驱车，热血网球	43
008005	96 格斗，音速小子 5，恐龙战队，沙漠风暴，幽幽白书 4，恐龙格斗，战斗忍者蛙，神龙传	40
008006	口袋妖怪 6，女神转神 2，三国志 3，玛莉医生，炸弹人，玛莉网球，俄罗斯方块，坦克大战	45
008007	第二次人大战（中），美少女，保龄球，小蜜蜂，炸弹人，国际棋王，功夫，吹气小精灵	40
008008	饿狼传说 3，96 格斗，街霸 2，桃子，N64 玛莉，魂斗罗 6，雀四郎，米老鼠	38
008009	饿狼传说 3，音速小子 5，热血进行曲，热血新纪曲，热血格斗，热血排球，热血足球，热血躲避球	42
008010	空中霸王，轰炸南斯拉夫，超幻战斗机，太空战斗机，悍卫战士，F15 战斗机，太阳之勇者	38
008011	法拉利赛车，追踪 HQ，遥控车，中屿悟赛车，新世纪赛车，SD 闪电车大赛，公路机车大赛，超级越野车大赛，	38
008012	太空战士 4，吞食天地（中），音速小子 5，超级打砖块，玛莉与耀西，超级挖金，麻雀	48
008013	口袋妖怪（黄），96 格斗，魂斗罗 2，职业足球，青蛙过街，超级玛莉兄弟，坦克大战，麻雀	48
009001	96 格斗，95 格斗，饿狼传说 3，七龙珠（悟空飞翔），冒险岛 2，玛莉医生，打砖块，坦克大战，锄大 D	45
009002	第二次机械人大战（中），三国志（中），圣剑传说，魔界塔士 2，女神转生 2，鬼神降临，信长野望，骑士物语，大战略	55
009003	口袋妖怪（黄），三国志 3（中），新机器人大战，创世纪外传，天外魔境 3，明星桌球，明星篮球，明星网球，明星棋王	75
009004	阿拉丁，沙漠风暴，汤姆，比利足球，唐老鸭 2，热恋四驱，网球，龙战士，仓库番	40
009005	96 格斗，热血足球，热血硬派，热血高校，热血新纪录，热血进行曲，热血时代剧，热血排球，热血赛车	45
009006	口袋妖怪（黄），女神转生，女神转生 2，三国志 3（中），太空战士 4（中），第二次机械人大战，七龙珠，天使之翼	82
010001	太空战士 4（中），第二次机械人大战（中），大富翁(中)，三国志(中)，吞食天地(中)，口袋侏罗纪(中)，圣剑传说，咕噜咕噜魔法阵，魔界塔士 2 密宝传说，女神转生	90
010002	96 格斗，双截龙 1，双截龙 2，双截龙 3，洛克人 1，洛克人 2，洛克人 3，魂斗罗 1，魂斗罗 2，热血硬派	45
010003	铁拳 3，幽幽白书 3，洛克人 2，99 篮球飞人，叮当 2，冒险岛，忍者龟 3，魂斗罗 6，热血足球，蝙蝠侠	45
010004	98FAFI，饿狼传说，热血排队球，明星曲棍球，热血高校，实况揽球，实况明星足球，花式桌球，乒乓球大赛，大灰狼学高夫	39
010005	武士魂 3，96 格斗，饿狼传说 2，快打旋风，英雄榜 2，幽幽白书 4，忍者激龟 3，蜡笔小新 4，音速 5，美少女战士 R	75
011001	太空战士 4(中)，吞食天地 3(中)，第二次机械人大战(中)，三国志(中)，信长野望(彩)，大盗伍佑卫门，恶魔城，希望之剑，领土模拟战等	90
	饿狼传说 3，96 格斗，侏罗纪公园，NBA 篮球，兔宝宝，热血足球，双截龙 3，智慧方块，打砖块，仓库番，坦克大战	45
011002	96 格斗，95 格斗，饿狼传说 3，四驱小子，N64 玛莉，乱马 1/2，超级玛莉兄弟，俄罗斯方块，玛莉医生，太空侵略者，出奇老鼠	45
011003	96 格斗，饿狼传说 3，悟空激斗传，98 街头赛车，魂斗罗，幸运猴子，超级玛莉兄弟，俄罗斯方块，玛莉医生，打击方块，挖金块	45
011004	96 格斗，侏罗纪公园，新蓝色小精灵，虎鸽 2，新虎克船长，拉力赛车，魂斗罗 6，顽皮熊，大飞鸭奇遇记，捍卫战士，科学怪人	40
011005	口袋妖怪 6，勇者斗恶龙，恐龙猎人，罗德岛战记(彩)，玛莉兄弟，首都高赛车，龙的传说，小精灵，玛莉网球，玛莉医生	88
011006	桃太郎电铁，洛克人 5，饿狼传说 3，魂斗罗，泡泡龙 3，地球保卫战，红车，智慧方块，炸弹人，俄罗斯方块，地道战	40
011007	口袋妖怪(黄)，口袋妖怪(绿)，青蛙过街，热血躲避球，兔宝宝，空手道专家，越野电车，水管工人，太空侵略者，俄罗斯方块，雷霆战机	53
012006	勇者斗恶龙(彩)，怪兽最强战士(彩)，天使盗贼王(彩)，罗德岛战记(彩)，口袋妖怪(青)，口袋妖怪(红)，女子同级生，牧场物语，三国志(中)，吞食天地(中)，太空战士 4(中)，第二次机械人大战(中)	115
012007	勇者斗恶龙(彩)，坏玛莉 2(彩)，萨尔达传说(彩)，口袋魔珠(彩)，魔鬼盗贼王(彩)，海陆空大战(彩)，首都高赛车(彩)，口袋妖怪(青)，三国志 3(中)，吞食天地(中)，太空战士 4(中)，第二次机械人大战(中)	133
015001	96 格斗，幽白 3，忍者龟 3，超级魂斗罗，魔鬼终结者 2，法拉利赛车，泡泡龙 3，智慧老鼠，坦克大战，玛莉医生，俄罗斯方块，N64 玛莉等	45

注：以上 GB 卡凡编号为“005XXX”即表示为 5 合 1，008XXX 即为 8 合 1，以此类推。以上 GB 卡免邮费。

南京新世界

公司宗旨:信誉第一,价格低廉,保证质量,服务周到

优惠价:		邮费	优惠价:		邮费
原装世嘉土星机(原装全套、直读)	750元	50元	日本液晶彩显(N/P)	280元	30元
原装索尼PS机(原装全套、直读)	1100元	50元	任天堂超薄GB机	300元	30元
超任光盘一体机(送新节目近2000种)	1200元	50元	任天堂彩色手掌机	630元	40元
原装世嘉DC机(原装手柄、火牛、游戏碟)	1750元	50元	步步高16位机	160元	40元

本中心备有大量动画VCD。质量保证,品种齐全。欢迎来信索取目录,请付回程信封及邮资。

特别推荐:索尼PS机专用跳舞地毯(香港原装) 单价:70元 邮费:30元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和**N64**主机,光碟机以及**GB**机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新、老客户前来批发、惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界太平南路新店	地址:南京白下路218号-1	电话:025-4453509	联系人:谢先生
南京新世界批发中心	地址:中央门金桥市场东三楼734包间	电话:025-5613838-2277	联系人:卫先生
南京新世界销售中心	地址:南京鼓楼中央路23号	电话(传真):025-3227953	联系人:谢小姐
南京新世界新街口店	地址:南京中山东路113号	电话:025-4545355	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼专营店	地址:南京中央路30号	电话(传真):025-3603814	联系人:高小姐
南京新世界夫子庙专卖店	地址:南京建宁路185号天宇市场	电话:025-6626111-350	联系人:李小姐
南京新世界广州经营部	地址:广州西堤二马路65号二楼	电话(传真):020-81871103	联系人:高 峰
南京新世界经营总部	地址:南京建宁路12号	电话(传真):025-5621582	联系人:颜先生
南京新世界邮购部	地址:南京中央路23号	电话:3603814 邮编:210008	联系人:高 云
南京新世界城南维修部	**地址:南京白下路218号-1二楼**	**电话:025-4453509**	**联系人:陶先生**
南京新世界城北维修部	**地址:南京中央路23号**	**电话:025-3227953**	**联系人:小 陶**

注:新世界维修部继续实行免收维修费服务。另新世界总业务联系,查询:(0)13003406558

重庆仙童电玩俱乐部

辞旧迎新 岁末大酬宾

PS、DC、GB机进价销售

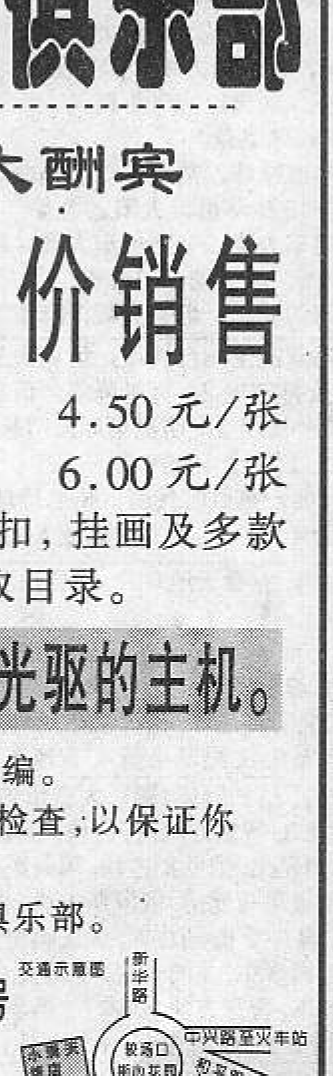
PS碟	4.50元/张
动画VCD	6.00元/张

5张起邮,免邮费,另有钥匙扣,挂画及多款人物手办供你挑选,欢迎来信索取目录。

本店绝不出售翻新机及更换光驱的主机。

注:1、来信请写明自己的姓名、地址、邮编。
2、我们会对寄给你的每张碟片进行检查,以保证你能正常使用。
3、汇款收款人请填:重庆仙童电玩俱乐部。

地址:重庆市渝中区较场口石灰市4号
邮编:400010
电话:023-63741116
传真:023-63818453



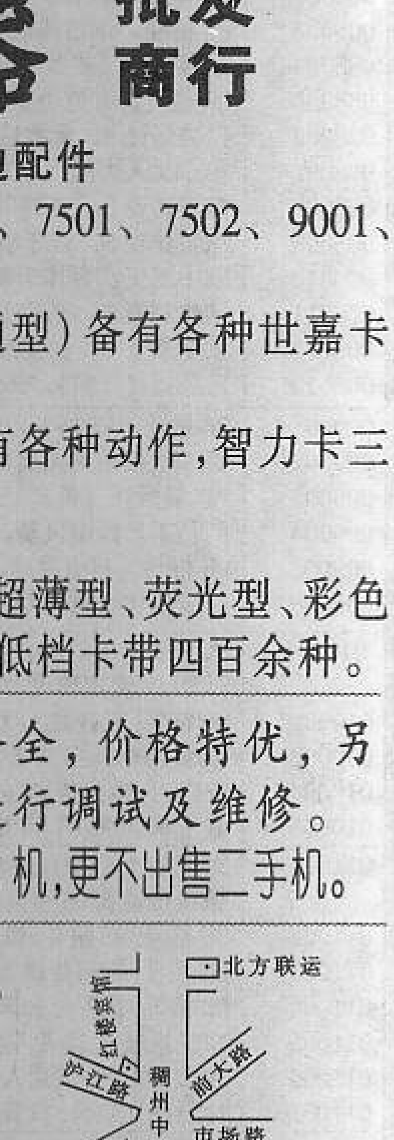
三颖电器 批发商行

128位DC梦工厂主机及周边配件
32位原装PS索尼机:5501、7501、7502、9001、9002、9003等型号。
16位世嘉Ⅱ型机(彩色/普通型)备有各种世嘉卡带三百余种。
8位单机及套机,学习机,兼有各种动作,智力卡三百余种。
任天堂GB手掌机:普通型、超薄型、荧光型、彩色型,并拥有GB通用的高、中、低档卡带四百余种。

以上机器周边配件品种齐全,价格特优,另本店设有专业技术人员进行调试及维修。
特别声明:本店不回收二手PS机,更不出售二手机。

三颖电器商行,欢迎您的光临

地址:浙江义乌市稠州中路92号
联系人:徐桂生 邮编:322000
电话传真:0579—5535396、5539523
广州批发电话:020-81857059



新春贺礼 北京心跳游戏精品店

千禧刚过新春将至，在这传统佳节来临之际，心跳游戏精品店为各界玩家准备了丰富的游戏精品。在这其中更为 DC 发烧友提供了购买全球限定版 DC 套装的机会。

莎木 D2 贺千禧

生化 GT 迎新春

DC 软件齐全，新盘快速，价格合理，稳定。继续为您提供完善的 DC 租盘、换盘业务。

每月两款特价 DC 盘：苍钢之骑兵 320 元；首都高速 320 元。

DC 单机（原装配置）1360 元　**DC 套机 2200 元（记忆卡、振动器、一张盘、电源、AV 线、手柄）**

DC 手柄	160 元	DC VGA(组装)	120 元	DC 电脑战机专用手台	550 元
DC 振动器	160 元	DC 摇杆	240 元	SNK 彩色 16 位手掌机(送卡)	880 元
DC 套枪(含盘)	780 元	DC 六键格斗手柄(内带振动)	340 元	SNK 与 DC 连接线(原)	280 元
DC 方向盘	450 元	DC 记忆卡	180 元	百代手掌机(送卡)	980 元
DC VGA(原装)	680 元	DC4M 大容量记忆卡(原装)	300 元	BEAT 手掌打碟机	280 元

PS 新型号 9000 系列套机　1080 元　**精典机种 7501 型套机　1280 元**

PDA(日本原装)	380 元	PS NAMCO 原装赛车手柄	120 元	PS 电车 GO 摇杆	680 元
PS 原装枪	160 元	PS 普通原装手柄	60 元	PS 原装振动手柄	120 元
PS 跳舞垫	60 元	PS 组装枪	80 元	PS 方向盘(振动)	280 元
PS 摇杆组装	80 元	PS 摇杆(原装)	140 元	PS 方向盘	140 元

原装日本画册推荐目录：

吸血姬美夕	作者：垣野内诚美	高达系列资料设定集		宫崎骏作品系列	作者：宫崎峻
天野喜孝画集 妖精	作者：天野喜孝	EVA 新世纪资料设定集		荻原一至画集	作者：荻原一至
天野喜孝画集 美天(新)	作者：天野喜孝	桂正和作品集	作者：桂正和	尾崎南作品集	作者：尾崎南
美树本晴彦画集 后夜祭	作者：美树本晴彦	士郎正宗作品集	作者：士郎正宗	浪客剑心作品集	作者：河月伸宏
心跳回忆资料设定集		攻壳机动队	作者：士郎正宗	园田健一作品集	作者：园田健一
高田明美画集	作者：高田明美	郑问画集	作者：郑问	樱花大战资料设定系列	作者：藤岛康介
时织人	作者：小林智美	逮捕令	作者：藤岛康介	由贵香织里画集天使禁猎区	作者：由贵香织里
漆原智志画集梦幻模拟战	作者：漆原智志	都筑和彦作品集	作者：都筑和彦	清水玲子画集	作者：清水玲子
		鸟山明作品集	作者：鸟山明	SNK 世界	

因种类繁多，故列举部分目录，如需详细目录每份 10 元。

批发　零售　邮购　预定

地址：北京市交道口东大街 172 号　邮编 100007　联系人：郑志刚、郑洋

电话：(010)64021541　E-mail:heartnet@public3.bta.net.cn



北京皇金荣游戏兵团（批发销售中心）

专业维修部承接各种游戏机、主机配件维修业务，价格合理，100%成功。

值此新世纪开始之际，皇金荣全体同仁将以新的服务，新的物品，新的价格及过硬的质量服务于新老客户，光临本中心更会给您新的惊喜，祝您春节快乐！

原装 PS 套机：1020 元；（手柄、AV 线、直读、保修卡、会员卡、送游戏）
原装 PS 套机：1350 元；（7、9 字精品）双手柄 + 透明记忆卡 + 直读 + 电源 + AV + 永久会员卡，送游戏
原装 PS 套机：1150 元；（9 字头机型）双手柄 + 透明记忆卡 + 直读 + 电源 + AV + 永久会员卡，送游戏

购主机邮费 30 元　注：凡在本店购买主机均有皇金荣封贴，一律保修半年，敬请注意！

高价回收二手货

PS 配件	价格	邮费	PS 配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
原装手柄（港/日）	35/65	12	超级制转二合一	75	10	原装赛车手柄	88	15
豪华制转/原装记忆卡	30/120	10	超级退膛大枪	220	15	PS 多功能可拆手柄	85	15
原装黑豹 V 代振动退膛枪（双用）	180	20	120 格记忆卡（3IC）	70	10	PS 对战线	15	10
原装仿街机双人大摇杆	175	25	太空战士 8 原装记忆卡（15 格）	65	10	PS 组装手柄	8	8
原 SONY 功放机	430	30	120 格记忆卡（电子记忆）	98	10	PS 原装振动背心（日/港）	180/125	20
原装振动大摇杆	130	30	PS 仿真记忆卡（芯片）	20	10	PS 原装鼠标	48	18
PS 原装吉它（日/港/振动）	260/200/280	18	纠错电影卡（无须引盘）	330	20	SS 连发手柄	30	10
VGA · BOX	360	10	专用 VCD 卡（3.0 版本）	235	20	SS 强力金手指卡 + 书	70	15
原装振动手柄（港/白）	90/130	20	原装手柄四分插（港/日）	100/180	20	SS 豪华制转	38	10
原装骷髅振动手柄	88	20	超级红外线手柄 2 支装（港日）	98/140	15	SS4M 加速卡（港/粤）	98/68	12
原装彩色手柄（五色）	35	12	原装 30 格透明记忆卡	58	10	SS 记忆卡（原装/樱花）	180/85	15
原装彩色格斗手柄	50	12	专用振动方向盘	220	30	DC 记忆卡	195	15
强力中文金手指 + 秘技书	50	15	HORI 原装大摇杆	140	30	DC 电源（专用）	95	15
强力中文金手指卡	35	15	原装小黑摇杆	95	20	DC、PS 多用制转	110	15
透明彩色记忆卡	38	10	原装 FOX 振动手枪	75	20	DC 手柄/振动	220/390	15
原装吸盘飞行摇杆	155	20	仿 PDA 记忆卡	48	10	DC 摇杆（台/日）	180/260	20
吸盘飞行大摇杆	75	20	全透明振动方向盘	245	30	PS 手柄电脑联接线	18	10

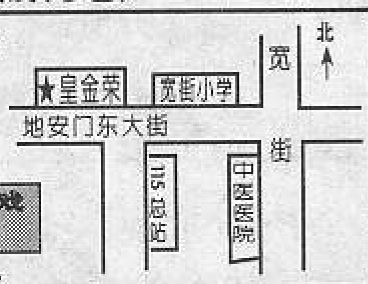
低价维修次世代

DC128 位机（手柄、电源、AV 线）1550 元，各种游戏 190～490 元

特别奉献

配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
生化危机 Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ专用手柄	260	20	SS 液晶手柄	98	15	游戏人物夜光钟	25	10
PS 原装 PDA	380	10	GB 拉链	10	5	SS 无线手柄	50	15
GB 专用充电电源	48	10	金属游戏链	10	5	PS CD 包	18	10
GB 原装包	85	20	GB 三用放大镜	25	10	超薄 GB	290	15
PS 梦幻机身贴纸	18	10	PS 全 IC60 格记忆卡	80	10	PS 原装地毯（夜用型）Ⅱ/Ⅴ	75/110	20
液晶 GB	480	15	彩色 GB	600	15	原装光头/短线	448/280	15
PS 原装包	110	25	GB 双用对战线（彩色）	20	10	PS/SS RGB S 端子线	18	8

皇金荣总店地址（汇款地址）：北京市东城区地安门东大街 65 号
邮编：100009 收款人：李君轶（先生） 电话/传真：(010)84014872（批发）
投诉电话：013001165213
乘车路线：58 路皇城根北口，118 路锣鼓巷，13 路锣鼓巷，2 路、104、108 宽街下，115 总站。



本店现有大量日本偶像剧、音乐 CD、动画片、GB 卡带、DC 游戏及配件，索尼游戏及攻略目录，有意者请来函索取每份 5 元。

欢迎各界朋友来电垂询共展鸿图，邮购时请附上电话。

新春惊喜

1、二手货：PS ①580 ②680 ③780 ④880
SS ①380 ②480 ③550
GB 彩/夜/薄 400/350/130
2、为答谢新老客户特价限量出售
PS 心跳回忆Ⅱ原版盘 480 元
PS 原版试机碟 10 元
SS 原版《电脑战机》、《世嘉拉力》30 元，拳皇 2000 挂历 8 元
3、凡春节初一至初六到本店购物均有大礼

BT 奔腾

游戏机专营店

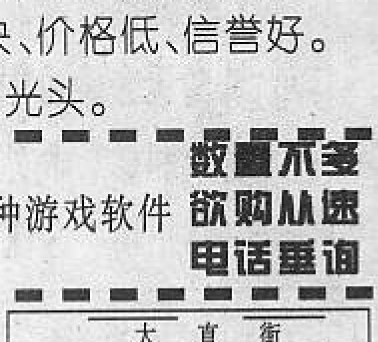
千禧年世纪大酬宾，抢鲜登陆！！！

（凡新年购机者均有小礼品赠送）

★批发零售：DC、PS、SS 等各式光碟机，GB、GG、MD、NG 各式手掌机。
★周边设备大全，几千种游戏软件，应有尽有。
★二手货市场，大量收售各种新旧光碟游戏机。
★专业维修光碟游戏机，速度快、价格低、信誉好。
★特别经销：PS、SS 全新及二手光头。

SS 3DO 玩家的福音：现有多种游戏软件 数量不多 欲购从速 电话垂询

地址：哈尔滨市南岗区永和街 35 号
电话：(0451)2619605 传真：(0451)2665616
联系人：赵鸿鹏 赵平胜 邮编：150001



在火车站乘 109、7 路汽车到儿童公园下车右转 30 米即是

天津新光 大明 游戏机专卖联合推出

批发另售：
1、索尼 PS、土星 SS，各型号主机及周边配制（老节目 3 张/10 元）
2、彩色、夜光、黑白 GB 机（百余种卡）
3、十六位世嘉Ⅱ型机（全兼容、双制式）（百余种节目）
4、八位机（50 元/台）学习机（95 元/台）（百余种节目）
5、日本动画卡通片（百余种节目）

欢迎国内软件及各种游戏机配置直接厂商合作 13802089809

服务：另在新光大量收购超任、索尼、土星、及专业维修索尼、土星、超任机，并有二手买卖业务。

十一年的经营史，您会感到有信誉和安全感，每天都有新产品，每天都有新节目。

新光专卖：和平区滨江道 91 号
电话：27128075　劝业至解放桥中间
大明专卖：天津商场对面麦当劳前 100 米
电话：90951367　南开三马路 51 号

沈阳上英电器商行

专业批发

128位DC梦工厂及周边配件。5501、7501、7502、9001、9002、9003等各种型号PS机及周边配件和几百种软件、VCD动画片，并代理经营北通、黑豹产品。

GB手掌机。标准型、超薄型、荧光型、彩色型，并有400多种中低档智力、过关卡。

16位世佳机。普通型、幻彩型及各种卡带三百余种。

8位机、学习机、各种中文游戏卡、多媒体学习机。

寒假期间特别推出“小霸王复读机”液晶显示型，让各位新老朋友轻松学外语，并代理邮购。

上美商行祝各位新老客户龙年发大财！

地址：沈阳市沈河区小南街清泉巷15号

电话：024－24147032　024－24144006

联系人：任春刚　李小姐　程小姐　蒋小姐

南京 阿童木

春节大酬宾

十一年的经营是信誉的保证，千禧年第一春节特价大酬宾，望各位玩家光临，来后必有实惠。买主机送礼品，送！送！送！

PS原装机全套	900元 起售	各型SS机原装全套	750元
DC机全套(原装手柄、碟、电源)	1700元	GB彩色机	510元
原装16位超任机全套	800元	GB掌机	275元
16位世嘉机全套	150元	16位彩色掌机	550元

PS机专用跳舞地毯：65元，欲购从速。

本部长期以华东地区极低价批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材，PS、SS、DC、超任、动画光盘。

快速修理各类光碟机，非重大问题、立等可取。并为玩家提供免费咨询与改装大型游戏机服务。

本部所售商品，均按“消法”实行“三包”，并终身包修。

阿童木鼓楼经营部：
中央路1号　邮编：210008
(鼓楼食品商场东大门、天桥旁)
电话：(025)3373658
寻呼：127－2213998(中文)

新街口新店：
洪武路119号
(金贸对面，车站旁)
电话：025－4410928
手机：13905171198

携手共创·电玩新领域！

长春市 金卡王 电玩商行

专业批发、零售、邮购各种高档游戏机、卡、碟及周边配件

批发零售：1、DC机·PS机(5501、7501、9001、9003、5502、7501、9002、5903)·N64·SFC机·SS机(JVC、世嘉、胜利)·3DO机及千余种软件。

2、GB机(彩色、荧光、薄/厚机)；GB卡(单卡、合卡百余种)

3、周边设备(大手台、中、小手挚、方向盘、振动枪吉它、跳舞垫、PS/SS·VCD卡及游戏机背包)

服务项目：1、免费对换GB卡，邮资自负。

2、精修游艺机，专业人员进口仪器，立等可取。

售后服务：本店所售商品实行“三包”保证质量，终生维修。

欢迎来电索取价格表，本店吉林省“街皇”总代理及有少量大型游戏机及小型二手机。

地址：长春市重庆路15号，和平大世界商场一楼“金卡王”电玩专卖行　邮编：130041

传真/电话：(0431)8956096/晚8947098

BP机：126－5550126　联系人：赵文君



电子游戏原画设定7

《电子游戏原画设定》系列丛书上市以来，受到广大读者的欢迎，许多读者来电或来信询问，并提出了许多宝贵意见。为满足广大读者的需求，我们将于2000年2月中旬出版发行《电子游戏原画设定7》。

本书细致、全面地介绍大家熟悉并喜爱的著名电子游戏及动漫的人物原画，书中的内容都是以前没有介绍过的，每个人物背景资料及特点都有详细的解说。书中包含彩色、黑白和原创素描画千余幅，并配有文字介绍、图文并茂，适合电子游戏及美术爱好者欣赏、临摹和收藏。

本书定价：25元，16开本，224页。其中彩色48页，用进口铜版纸；黑白192页，用进口胶版纸精印。

以全面介绍动画、漫画、模型和游戏资讯的《动漫之星》①、②现已面市。全新的面貌，展示当今最酷的热门流行题材。16开本，144页，定价：12.80元

邮购办法：

①每册书另加挂号费2元，邮费免收

②到当地邮局汇款至北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号北京春城书社

联系人：薄国庆　邮编：100026

电话：(010)65010344　(010)64447183

配件类商品几百种，价格低，咨询电话010-84011052

-----全国征召加盟店
发展良机 共创伟业 010-84011052

------汇集千种游戏产品应有尽有
定于2月1日-3月1日万和一族所有
商店，全部商品进价+5元销售
只此一月 机不可失时不再来
MD GB PS DC

PS机990元
限量200台

批发电话：北京010-84011052 （0）13901079581
天津022-27375476 （0）13802057523



北京万和一族电子销售中心









真心承诺：三日内发货，十五日内保证收到货品。投诉电话：010-84011052

汇款地址：北京东四邮局630信箱 陈光 收 邮编：100010邮购查询：010-64037924

龙之风印	18	热血高校	18	花木兰	31	闪灵战舰	59	蓝精灵	37
魔界塔士外传	32	炸弹人 1/2/3/4	18	空牙	19	机甲战士	59	波斯王子	37
魔法阵	32	桃太郎	25	菲利猫	17	天蚕变	51	WWF 摔跤	35
科学怪人	18	七龙珠激斗传	20	叮当 2	17	巫术王	55	蓝精灵	37
炎之弹平 2	23	月影村怪物	20	98 足球	19	勇者斗恶龙 1+2	58	罐头怪兽	35
摩托车	18	动物园 2	25	四驱车 2	21	第三次机械人	35	游戏王 2	55
超斗士激传	18	名侦探柯南 2	19	98 篮球	19	格斗料理传说	45	信长野望 2	32
西游记	18	鬼太郎	19	神探柯南	18	统钢战记	50	模拟大富翁	30
魔法骑士 2	34	吞食天地（中）	20	**黑白卡**		**彩色卡**		超级玛莉 3	35
魔法骑士 3	34	三国志（中）	21	洛克人 8	22	究极麻雀	41	柯纳美赛车	33
SD 机械人大战完结	28	口袋恋爱	21	天使之翼	19	萨尔达中文	68	学级王	36
王国物语 2	30	牧场物语	21	96 格斗王	18	勇者斗恶龙中文	73	口袋弹珠台	31
圣剑传说	30	三国英雄（中）	20	97 格斗王	51	松鼠大战	47	泡泡龙 4	33
光之继承者	30	98 海战	18	斩红郎	20	机甲宝宝合集	61	孤岛冒险者	35
公主钟声	30	米达机械人	23	RB 饿狼	19	西部枪手	34	黑超特警	33
铁拳 3	28	超魔神英雄	22	双截龙	17	99 足球	41	口袋妖怪 6	33
超级玛莉 7	20	幽游白书 1/2/3/4	20	天外魔镜	21	HQ 赛车	41	勇者炸弹人	31
太空战士 4（中）	26	侏罗纪（中）	56	大海战	17	超真实钓鱼	46	麻雀王	33
二次机械人大战（中）	28	大贝兽	22	大战略	21	机甲宝宝太阳版	46	女神转生外传	31
化石创世纪	45	金刚战士	23	猫侍	21	魔法气泡外传	41	机器猫赛车	33
口袋妖怪（红）	20	昆虫博士	21	斗神传	21	次世代陀螺战	45	大贝兽物语 2	40
口袋妖怪（绿）	20	情书 3	34	国盗物语	17	牧场物语 2	45	人猿泰山	51
口袋妖怪（青）	20	魂斗罗 6	17	侍魂	19	四驱车 3	45	动物园	45
口袋妖怪（黄）	28	J 联盟	20	95 格斗王	19	魔法战士	41	实况足球 2	40
口袋妖怪大竞赛	26	荣光足球	20	冒险岛 3	19	心跳回忆体育篇	52	坏玛莉 2	45
口袋妖怪（紫）	40	实况足球	22	篮球飞人	18	心跳回忆文艺篇	52	天使王	33

口袋妖怪 金 30元
口袋妖怪 银 30元
口袋妖怪彩版大攻略35

恶魔王	33	真人快打 4	33
魔法泡泡通	33	蚁哥正传	31
萨尔达传说	33	黑巴斯钓鱼	35
保龄球	33	三国志 2	37
99NBA	33	未来篇	33
黄金鼠	31	过去篇	33
音乐节拍	31	猫捉小鸟	33
拆楼	33	勇者斗恶龙怪兽篇	42
芭比娃娃	38	动物园 3	65
罗德岛战记	31	海陆空	33
矿王	33	以下几盘是黑白卡	
丛林冒险 2	37	007	17
怪兽力量	33	阿拉丁	16
大盗伍佑卫门	33	师子王	18
昆虫博士 2	45	蜡笔小新	16
兔宝宝	33	魁南塾	16
沙罗曼蛇	35	风中奇缘	18
影武者	35	12 人街霸	18
格斗之王	35	蝙蝠侠与罗宾	18
大战略 2	33	鸟人战队	19
飞龙之拳	33	机械战警 3	16
叮当云中历险	45	蚯蚓战士	18

世嘉卡带 邮费 5 元 GB 卡带 邮费 5 元 世嘉卡带 邮费 5 元 GB 卡带 邮费 5 元 世嘉卡带 邮费 5 元 GB 卡带

航空霸业 2	65	圣战风云	65	射击类		大吟酿	12	侏罗纪	26	洛克人 3	28	顶级赛车 2	21
恐龙兄弟 2	32	梦幻模拟 1	39	洛克人	29	西部牛仔	15	超级玛莉	29	喷火龙	21	网球	17
三国 5 全中文	39	光明十字军	54	雷鸟 4	20	火爆警长	15	机器猫	12	索尼克 1	17	实况足球 2	26
梦幻模拟战中	39	光之继承者	45	沙漠风暴 2	26	冲破火网	11	复仇者	22	索尼克 2	18	台球传奇	21
皇帝财宝中	71	梦幻模拟战 2	39	毁灭警官	26	模拟坦克	15	战斧 3	21	索尼克 3	21	热血足球	17
众神遗产中	39	攻击潜艇 688	26	骷髅行动	26	动作过关		鸟人战队	26	索尼克 4	21	天使之翼	17
水浒传中	39	太阁立志传中	65	F-117	23	水浒风云	45	阿拉丁	26	索尼克 5	40	川崎赛车	21
悟空外传	39	中国象棋中	17	机动双雄	12	花木兰	42	HQ 追踪	12	战场之狼	12	摇滚赛车	22
大航海 1 中	39	格斗类		沙漠风暴 3	29	杨家将	38	肥瘦大盗	12	兰博三	12	印地赛车	26
大航海 2 中	39	98 格斗王	35	忍无可忍	26	玩具总动员	40	外星王子	26	雷霆计划	12	十项全能	32
吞食天地中	39	超级 16 人街	78	空牙	20	战斧 4	21	外星战将	17	星际奇兵	22	冬季奥运	27
封神榜中	39	铁拳 3	35	MG-29	20	X-MAN2	26	恶魔城	17	蜘蛛人	22	赌城	15
信长霸王转中	39	真侍魂	26	雷电传说	20	风中奇缘	40	蝙蝠侠罗宾	26	重装机兵	12		
三国 3 中	39	12 人街霸	22	雷鸟 3	12	割喉岛	26	米老鼠纪念	30	F-15	25		
大富翁中	39	世界英雄	26	魂斗罗	22	狮子王	36	猫捉小鸟	21	异型风暴 3	12		
三国列传	29	真人块打 4	40	真实谎言	26	侏罗纪 3	40	原始人	12	武士魂	21		
三国志 2	39	VR 战士 2	26	火枪英雄	20	蚯蚓战士 2	36	007 情报员	12	美国队长	12		
太空战士中	39	幽游白书 2	35	大坦克	17	忍 3	21	波斯王子	21	双截龙 2	15		
台湾大亨中	35	霸王摔跤	36	鲛鲛鲛	17	黑水海盗	21	消失的世纪	32	体育类			
古代封印	40	豪血寺	35	越空狂龙	22	松鼠大战	21	特型金刚	30	98 足球	38		
主题公园	25	饿狼传说 2	36	机械战警 4	26	狮子王 2	36	变形金刚	27	98 篮球	38		
沙丘魔堡 2	21	龙虎拳	26	异形战士	26	格斗四人组 3	36	武器之王	17	98 冰球	38		
特殊部队 357	78	七龙珠	22	红色战区	26	漫画英雄	26	海豚 1	17	机车王 3	18		
皇家血脉	49	七龙珠完结篇	32	沙漠风暴 1	26	七喜小子 2	36	鬼屋 3	26	环球赛车	21		
新超级大战	39	侍魂	36	大旋风	17	美少女战士	26	海豚 2	21	篮球飞人	26		



北京万和总店 维修中心：北京美术馆后街亮果厂 6 号 010-84034181

宣武分店：北京宣武区宣外大街 148 号 电话：83169050 崇光百货南行或 102，105

公汽菜市口站下车北行 50 米路东 **二手货电话：84011052**

天津万和总店：天津南开区鞍山西道龙井里 3 号楼底商 电话：022-27375476

天津万和加盟店：北辰区双发商业街 17 号 电话：26828304



寄生前夜 2

~最危险的敌人就在你的体内~

本作的系统与Ⅰ代相比可谓大相径庭。首先在移动方式上采取了主观操纵，其次，举枪与射击键的分立更令其趋向于冒险游戏。不过它总算还带有一些 RPG 色彩,EXP 虽然不能提升人物等级，却可以换取魔法的强化。BP 则是一种类似于金钱的数值，用于购买装备和药品。

PS	厂商 SQUARE	类型:AVG + RPG
	发售日:99.12.16	其它:对应振动手柄

不仅是动物，由线粒体引起的人类异化也接踵而至……

2000 年 9 月 4 日晚 8:18，洛山基市的 MIST 中心地下一层。

由于一时疏忽，Aya 在靶场击中了平民靶，她走出屋子希望冷静一下。此时，她的同事 Pierce 接到了 Baldwin 的电话，得知在 Akropolois Tower 发生了异常情况，需要人员前往调查。于是 Aya 先到（2）处的武器库，向 Jodie 购买物品。然后到停车场（MIST PARKING）与 Pierce 交谈（这里的电话可以存进度）。前往 Akropolois Tower。

2000 年 9 月 4 日晚 8:56，洛山基市 Akropolois Tower。

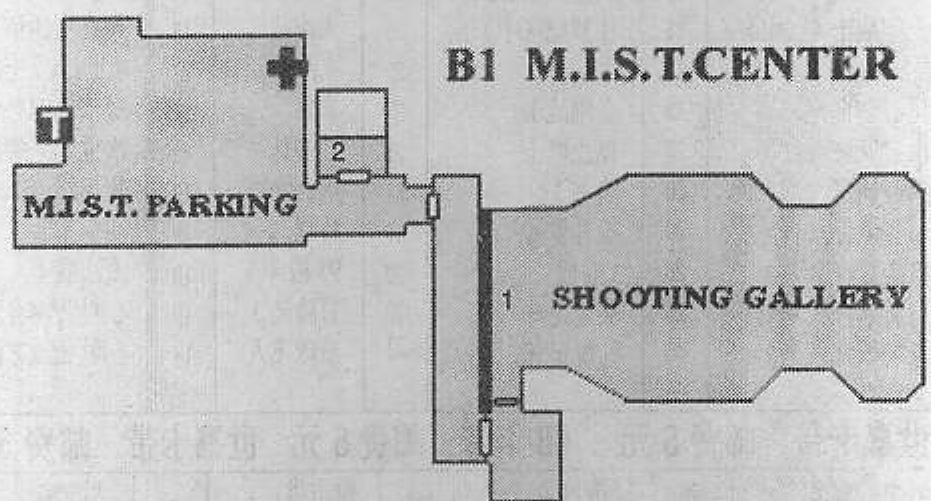
Aya 先是向楼下的警员了解情况，而后乘电梯到达事件发生场所（3）处。经过广场（Square）时只见 SWAT 的队员像被屠杀一样尸横遍地，电话机旁又有个古怪的影子一闪即逝。这时，Balelwin 把电话打到这边了解情况（可以不接电话）。Aya 作出简单汇报，又进入东侧电梯间（4）处，从幸存的 SWAT Officer 手中得到一把"**カフェテリアの键**"。

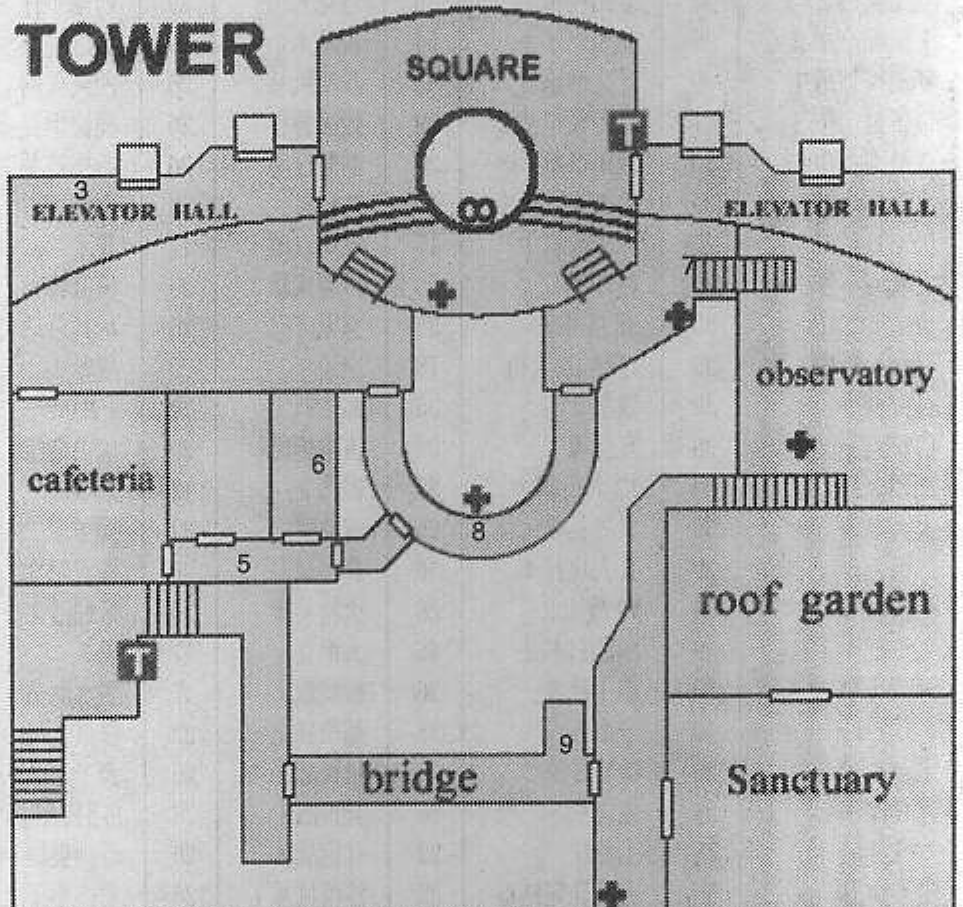
从广场西南角下楼梯，Aya 遇到了第一批怪物（用魔法可轻松胜出）。打倒它们之后，她用刚到手的钥匙进入自助餐厅（Cafeteria），见到一名女子独自坐在桌边，一言不发。Aya 走上前去想帮她离开这里，不料那人竟发生急剧变异，这情景令 Aya 不由得回想起数年前的卡耐基大剧院。掀翻这只怪物后，Aya 从它的头部取出一个零件"**インプラント・パーツ**"，但不知有何用途。这时，那怪物正悄悄地竖直身体，准备全力一击，幸好 Rupert 及时赶到，一枪将其送进地狱。

Aya 接受了 Rupert 的建议，用广场上的电话向 Balolwin 请求支援，谁知竟遭拒绝。她返回自助餐厅，在餐桌上找到一本杂志，而 Rupert 已经离开。穿过东南角的门，Aya 从（5）处墙上的金属盒内取得一把"**青い键**"，并用它打开（6）处左边的锁（先用箭头点锁眼，再选物品），使得（7）处通向了望台（observatory）的电梯起动。经了望台的电梯再到圣堂（Sanctuary），正撞见 Rupert 与一名怪人的搏斗。那个怪人一见到 Aya 就跳窗而逃，而屋子中央的地板上落有一把"**赤い键**"。

救起 Rupert，Aya 为了追查那个怪人进入屋顶花园（Roof Garden）。偷听到那人与其幕后组织的连络信息并发现了他安装的炸弹，而炸弹旁边还有一张识别卡"**ブラックカード**"。

如果希望在 BOSS 战中打得轻松些，可以返回（6）处，用"**赤い键**"打开右边的锁，使（8）处的池水排光。那里有一具 SWAT 队员的尸体，可以获得榴弹发射器"**グレネード・ピストル**"和 4





∞ 无限弹药 ✚ 一般道具 B 储物箱 T 电话机

发子弹"**グレネード**"。

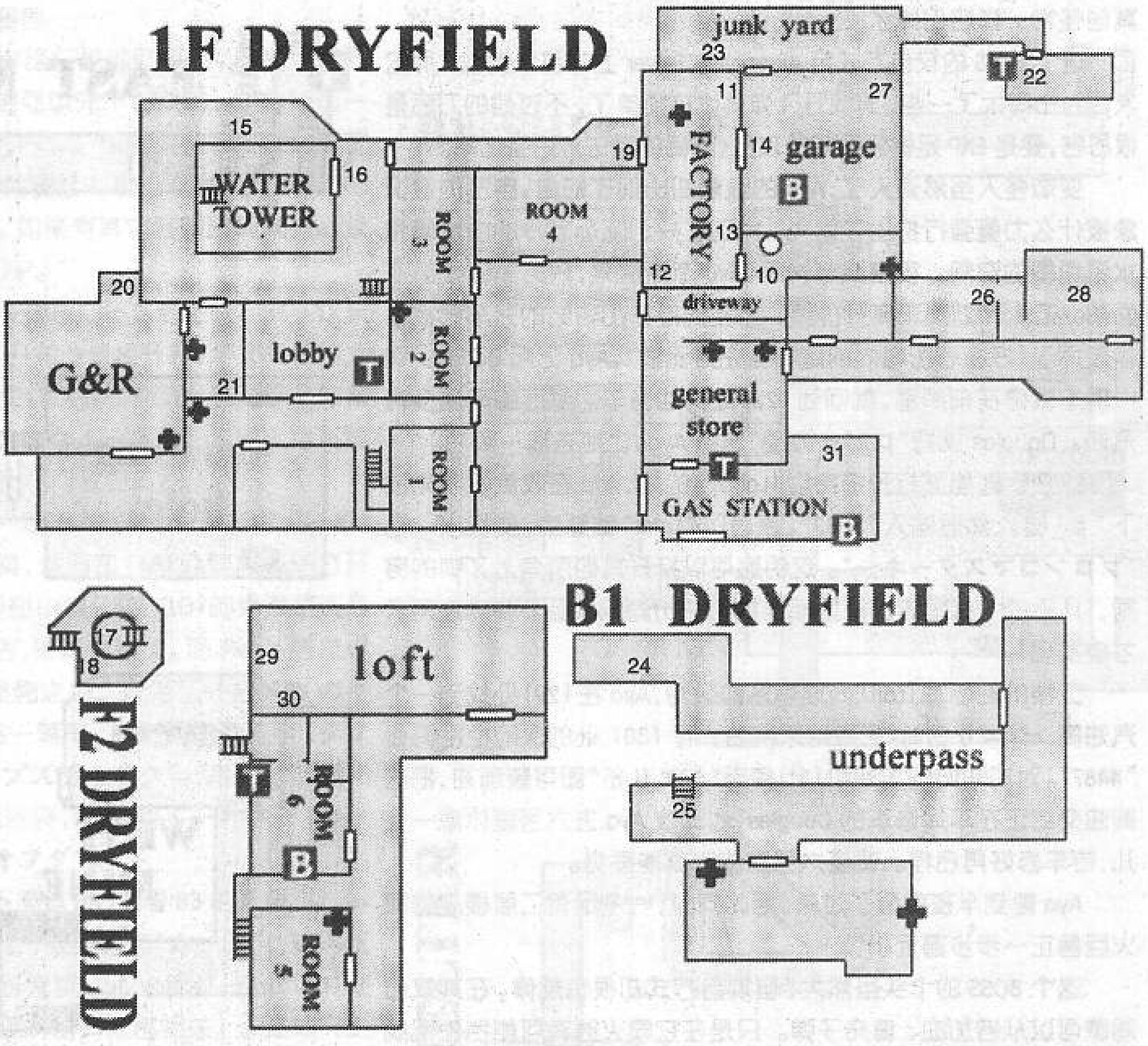
到达屋顶的机场，铁桥（bridge）是必经之路，但因为水中有怪物，所以强渡必然会受伤。Aya 在桥头（9）处的机器上输入"561"，铁桥便升出水面，这样也很容易解决那些怪物。

登上楼顶的 Aya 调查了一圈却毫无收获，她正准备回去，突然遇到了那个神出鬼没的怪人，狭路相逢唯勇者能胜。

这个 BOSS 虽然初级却也不好对付，他的火焰刀（莫非是吐蕃国师……）杀伤力很强，如果被逼到窄路的尽头，更是一刀必杀。此外他还有飞弹连发，令 Aya 陷入麻痹状态。我方的优势是能利用墙上的几个配电箱，等 BOSS 靠近时射击铁箱，电流会给予他较大伤害。魔法主要是用水属性的，特别是状态回复，一中飞弹就赶紧用。临敌时边打边后退，别怕被逼到尽头，只要前面的电线都电中了 BOSS，而且一直在用枪打他，到最后再电他一下（这最后的电流伤害最大），拼着放个火魔法多半就赢了。

打跑了怪人，Aya 乘升降机来到直升机平台，虽然夺下了引爆器，却被 Rupert 一通乱搞按中了起爆钮，情急之下，二人乘直升机脱离险境。

然而这些只是整个事件的序幕，Aya 回到 MIST 总部以后不久便领到了一项新任务：前往内华达 Mojave 沙漠中的小镇（DRYFIELD）调查 UFO 事件。看过 Baldwin 提供的所有资料之后，Aya 与停车场的 Pierce 谈话便可离开。



这里需要注意，在前面大楼里取得的装备（包括武器和护甲）都已"充公"，只有药品等还留在汽车的后备箱里。

2000 年 9 月 5 日中午 12:13，内华达 Mojave 沙漠。

Aya 在小镇的加油站（Gas Station）下了车，经（10）处的门进入工厂（Factory）。她先打开（11）处的电源开关，然后在（12）处顺序按动 UP、Turn 两个电钮，将破车调转 90°，这样不仅能取得破车后备箱内的弹药（R. **フラッグ**），还可以开启（13）处的铁网。最后再按（12）处的电钮把破车转回原样，并从（13）处的铁网开口来到（14）门前，按下门边开关进入车库（Garage）。

最先出来迎接 Aya 的是一支双管猎枪，它的主人——Douglas 先生显然已经意识到这个小镇的危险性，当他确认了 Aya 的身份之后，就把小镇二楼六号室的钥匙（**モーテル 6 号室の键**）给了她。Aya 来到六号室（Room6），从阳台上向外望去，发现在水塔上有一名男子。于是她从系在阳台栏杆上的软梯爬到地面上，想登上水塔一探究竟，却发现一种人面马身的生物，它们的攻击性较强。解决掉两只"人面驴"（说是人面马太便宜它们了）之后，Aya 在（15）处找到一个电闸，拉下它可以令（16）处的门打开一段时间。可是正当她冲进门里的时候，大批人面驴围攻过来。

在跑到门口的路上还有两只人面驴，很不好躲。当然，如果 HP 够高也可以硬扛。一进门就会被关在里面，同时铁网内会保持有两只人面驴，每打死一只就补上另一只，直到杀光。在这里不可急于开枪或用魔法，一定要在它们冲撞之间的空隙出招。如果能引得它们撞上周围的电网就更有利了，不仅可以对其造成伤害，而且可以射击其较为薄弱的腹部。瞄准之后如果想跑一定先用 X 键取消，否则会自动转向瞄准的目标。

清除完所有的人面驴，登塔的梯子也伸了下来，Aya 在塔上见到了那个自称名叫 Kyle Medigan 的男子。而水箱顶上（17）处另有一具尸体，从其身上可以找到一把钥匙。在下塔之前必需打开（18）处的开关。

Aya 来到（19）处，发现通往工厂的门被锁上了，于是就用门边的通话器与 Douglas 联系。Douglas 告诉她钥匙就在门左下角的通风口处。这时再调查那里才能见到钥匙，可是因为铁网的阻碍还是拿不着。Aya 为了找合适的工具，用刚从死尸上找来的钥匙打开了酒馆（G＆R）的正门（朝南开的是正门），（20）处有镇子地图，在厨房的冰箱里（21）处找到一个带磁铁的钥匙链"王冠**マグネット**"，用它取出铁网后的钥匙吧。

在（19）处的通风口前先点那把钥匙，再选物品里的"王冠**マグネット**"，吸住后慢慢向右上方移动，只要吸到右上角的破洞就算大功告成。

Aya 经过工厂、车库，来到废车场（junk yard），途中遇到一只狗，在它的带领下终于在（22）处找到了 Douglas。原来那正是 Douglas 的爱犬，这里也是买物品的商店。忽然从对面的房子里传来女子的尖叫声，Aya 决心前往调查。Douglas 建议她用绳索下到井底，从地下道进入百货店（General Store）。（注意要与 Douglas 谈话直到文字重复出现）

绳子（**フイヤーロープ**）放在（23）处，井口设在（10）处，Aya 刚下井的位置在（24），最后要从（25）处的梯子爬上去到达百货店。然后从东门走出去，在（26）处的衣柜后面传出一阵阵的尖叫声，但是柜子被紧紧钉在墙上，Aya 无法将其移开。无奈之下只好再去求助于 Douglas（充分交谈），最后获准使用车库里的工具。Aya 在（27）处找到一把搬手（**モンキーレンチ**），终于得以拧开（26）处的螺钉，来到（28）。只见一个与 Akropolois Tower 里遇到的怪人长得很像的家伙把一名妇女砍倒在地，更不可思议的是，那妇女竟像

其他怪物一样熔化掉了……

这个 BOSS 的攻击方式与 Akropolois Tower 上的那个类似，而这次因为空间大了一些，想躲开飞弹就比较简单了，不过他的刀还是很厉害，要是 EXP 足够还是把加攻击、防御的魔法复活强化吧。

变态怪人虽然消灭了，Aya 的眼前却出现了幻觉，自己的意识象被什么力量强行拉出了躯壳，扔到了一个遥远寒冷的由金属和水泥包围的空间。夜幕降临以后，Aya 渐渐醒来，只见 Kyle 正站在面前，二人计划乘车离开小镇，却发现停在加油站的汽车已被怪兽破坏了（好在后备箱内的储物盒完好无损）。Aya 记起 Douglas 有一辆车就停在车库里，就回到（22）处找他借车。然而那车还没有汽油。Douglas 就把“ロビーの键”送给 Aya，让她去取一筒油。

这把钥匙能够打开接待室（Lobby）的门，Aya 在收款机前先按下“#”键，，然后输入“3033”，最后以“Total”键结束，便取出一把“**ブロンコマスターキー**”。这钥匙可以打开其他所有上了锁的房间，几乎每个房间的衣柜里都能找出一份药品（至少要调查两次才能发现）。

二楼的贮物室（Loft）内堆有各种杂物，Aya 在（29）处找到一个汽油筒（**シエリ缶**），正好用来装油，而（30）处的保险柜密码是“4487”。对加油站的加油机（31）使用“**シエリ缶**”即可装满油，把这筒油交给正在车库修车的 Douglas，他建议 Aya 去六号室休息一会儿，待车修好再启程。调查六号室的床就能睡觉。

Aya 睡到半夜就醒了过来，与此同时，一个足有二层楼高的喷火巨兽正一步步逼近小镇……

这个 BOSS 的个头虽然大，但攻击方式却很有规律，在其攻击间歇可以从容加血、填充子弹。只是在它喷火时有可能挡住视线影响操纵，总的来说只要小心一点儿应该不是太难。不过也别太惜命而只顾逃，否则只能把它打跑却打不死，反而是 Douglas 的狗要被弄死了。

经过这一场惊心动魄的战斗，Aya 来到一号室门外找 Douglas（有些路不能走了，要从 G＆R 绕一下），得到车钥匙（**トラックのキー**）。但在开车之前，最好从原来的物品箱里选些常用物品放进卡车。如果 Douglas 的狗没死，还能去（22），从铁箱中拿“M950”。最后与等在车库的 Kyle 谈话即可出发。

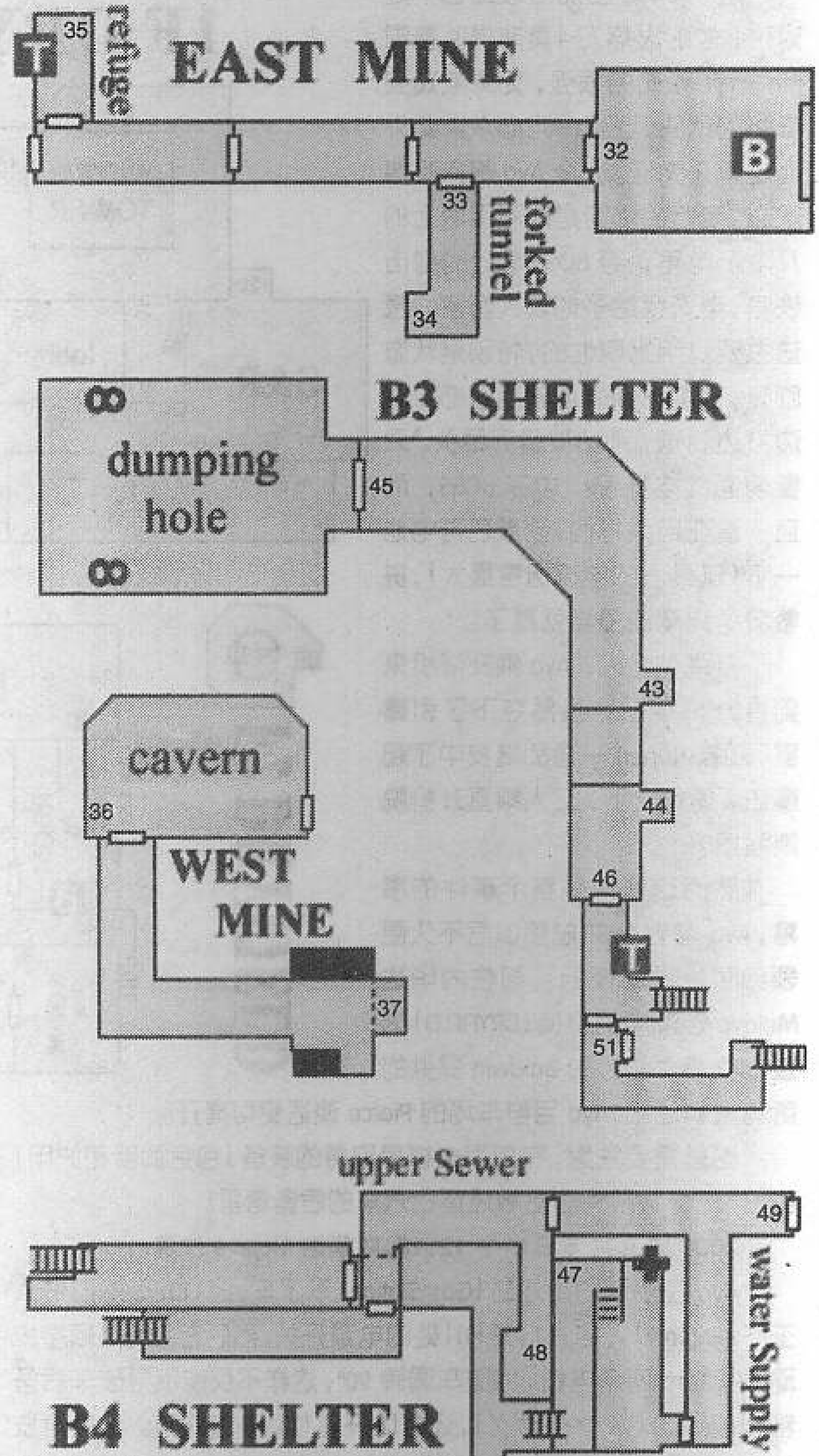
2000 年 9 月 6 日凌晨 0:06，Dryfield 小镇郊外的平顶山

由于被人面驴围攻，加上 Kyle 受伤，二人只得退入矿井。此时由 Aya 断后，暂时抵挡疯狂进攻的人面驴。

这回还是要杀掉一定数量的人面驴才能进入矿井，不过可以充分利用地型。南边是道具崖，艺高者可站在那里引人面驴冲过来自己跳崖，不废一枪一弹。不过一旦被撞到也会立刻 GAME OVER。求稳者可以利用卡车作掩护，让车夹在中间，可以很安全地回复和填充弹药，然后闪出去开几枪就缩回来，作到安全第一。

解决了那些人面驴，Aya 进入 32 处的门，并一直向前走，最后被断裂的铁轨所阻。她折回到（33）处打开开关，让矿车移开，然后在深处（34）找到块木板“**オークの板**”，用它搭在断轨上就能前进了。在（35）处安装着一块电路板，它控制着通往西部矿坑（West Mine）的铁门的开启。Aya 把原来插在上面的跳线（**ジャンパー**）改到上数第二个孔内，这样合上左下角的电闸便能进入山洞（Cavern）了。可没想到人面驴的头领正守候在那里。

这个 BOSS 战的可恶之处不在于那只白毛人面驴，而在于光线太暗。所以最好先贴着外圈跑，见着油桶就打爆，它会象火把一样照亮四周。另外不能追着打，因为你追不上；不能站着不动傻等，因为它会从空中落下来砸你。可以和它一起兜圈子再伺机开



枪。第一次战斗结束时它只是假死，一拿完物品它就会复活。

杀死这怪兽的同时 Aya 也取得了第二个跳线（**ジャンパー**）和手枪（P229），随后她按下（36）处摩托上的开关，接着返回（35），把两个跳线分别插入一、四插孔并合上电闸，最后再按一次（36）处的开关即可打开南边的门，乘（37）处的电梯进入地下掩体一层（B1 Shelter）。

这里道路复杂，敌人较多，如果弹药不足切记走为上策（只减 1 点 BP）。这里还有不少自动警戒系统，它们会先用光线瞄准，而后开火。最好缩短距离再开枪，否则容易打偏。最恶心的要数那些类似史莱姆的怪物，虽然生命值不高，却不怕子弹攻击！建议玩家先去（38）处的自动售货机买个 M4A1 用的组件，电、火都对史莱姆有效。再不就得用警棍抡、魔法轰了。以前在 Akropolois Tower 的屋顶花园拾得的“**ブテックカード**”则能够打开自动售货机东侧的门锁，里面有不少无限免费弹！

Aya 穿过消毒室（39）（这里的西通道只能向北走，东通道只能向南行），乘（40）处的电梯到达 B2，在（41）处受到怪兽偷袭。当她重返 B1 消毒室时，在（42）被毒气围困，情紧之下，她跳进屋子东北角的垃圾道求生，落入了 B3 的垃圾倾倒室（Dumping Hole）。没想

到在如山的垃圾下面也藏着一个怪兽……

这个 BOSS 的弱点是嘴，两个肩膀只是辅助攻击，但嘴只有张开吸气时才会受伤。所以在一开始可以先不管双肩，跑得稍远一些，等他一吸气就子弹、魔法一起招呼。也别太贪，被吸进去就 GAME OVER 了。一旦他向前移动，就要全力攻击双肩，因为它们的状态攻击可能使你毫无还手之力。如果有其它怪兽出现就要赶紧杀死，要不然它吸一个就回复 100 HP。

第一次打倒它并不算完，它会在你出门不久赶上来。其实这次根本不用打它，只需踩下（43）处的开关令铁板升起，等那怪兽爬上铁板就踩下（44）处的开关即可解决。这时会有五分钟时间让你离开，可以先去（45）处拿“**メディソン・ウィール**”，不过路上绝不能恋战，必须及时赶到（46）处连续调查小门直到其打开。

Aya 在门外遇上了 Kyle，二人一起进入了 B4 的下水道，在（47）处的控制台上输入“18”令水位转换，然后在（48）处输入“15”打开满月之门（49），发现这里居然与西部小镇（DRYFIELD）的地道是连通的！Aya 又去了一趟 Douglas 的商店，果然有新货。而 Pierce 居然也出现在水塔顶上，Aya 帮他干掉怪物之后，获得了一把“RV のキー”。用它能打开停在加油站的另一辆车，从尾部取到护甲“**タクティカルルベスト**”和口红“**リップスティック**”。离开之前，Aya 又来回数次替 Pierce 在（50）处买冰袋，并得到了一听可乐（**コーラ**）和 MP 回复水 LV2，最后则是“**オフダ**”。

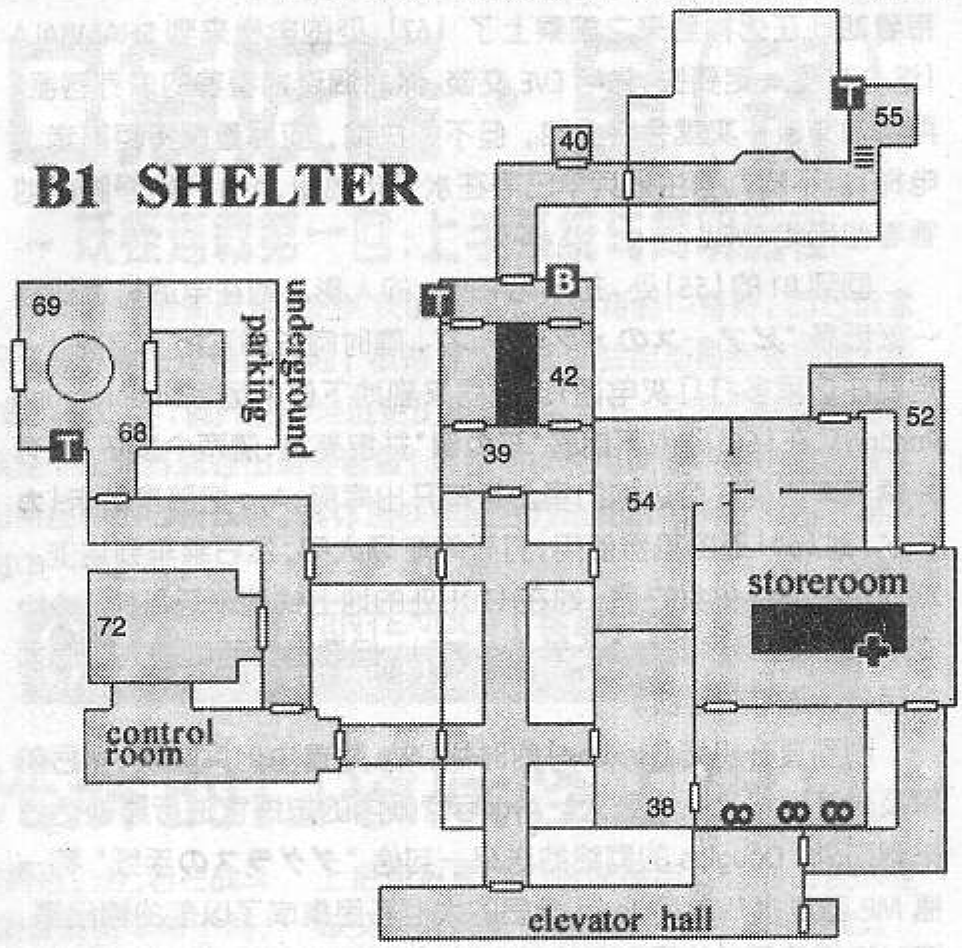
Aya 从满月之门又回到了地下掩体 B4，乘着 B3 的升降机（53）处来到 B1，打死（52）处的怪物得到一张身份卡“**カード**”。她用这卡解除了几处电子锁，来到 B2 的研究室（Laboratory），并从（53）处的留言板上了解到有一本杂志与破解密码紧密相关。于是她又上到 B1，在（54）处的床上找到了“**エアリス 9 月号**”。Aya 依靠杂志上的指点，把密码“A3EILM2S2Y”输入了 B2 研究室内的笔记本计算机，回答出三道问题（密码确认后选 D 项为答题，三题必须全对才能过关，不认识日文也无妨，多试几次即可）。这时 Pierce 打来电话，让 Aya 到 B1 的（55）处与他会合。

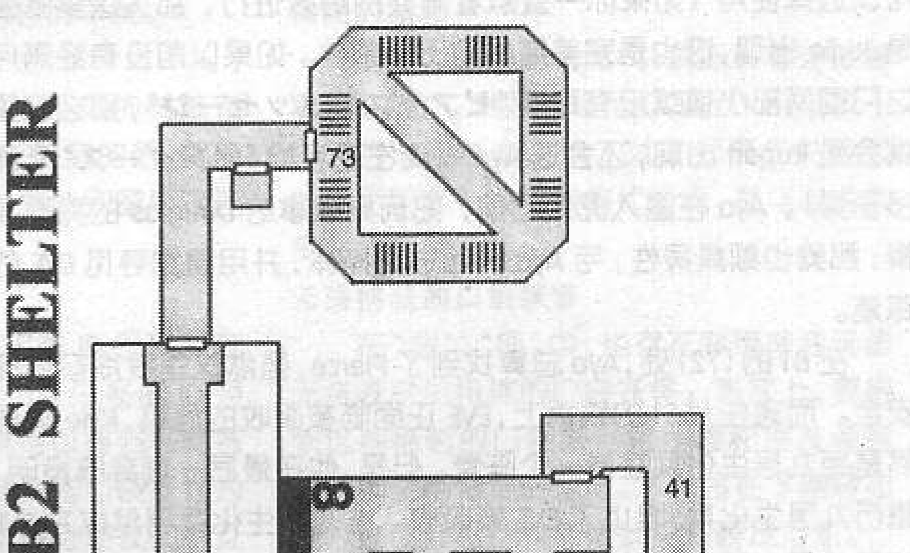
Pierce 把 Aya 在 Akropolois Tower 找到的“**インプラント・パーツ**”交还给她，并说这其实是“**インプラント**发信机”，似乎每个怪物都已植入这种发信机，因而可以确定其精确位置。另一方面他又让 Aya 操纵监控器，打开各道电子锁。这样就能从 B2 的（56）处乘电梯进入 SHAMBALA 了。

前进不久，Aya 发觉 SHAMBALA 简直就是各种怪兽的伊甸园，甚至有专门的说明文字写在玻璃窗前。她在（57）处看到一组古怪的提示，而（58）处则有着类似的石板，将红色的砖块按提示顺序由右上排到左下，并空出右下角的位置就可打开（59）处的门（蓝色砖块由左至右排在第一行并空出右下角可以从对面的石棺内找到 MP 回复水 LV2；黄砖块由上至下排在第一列并空出右下角则会触发机关，被关在石室内与怪物战斗，杀光它们再用砖块堵上右下角的空栏才能离开）。门内是一只爬在机器上的巨兽，Aya 先打碎了周围的警戒系统和一个控制台，然后轻松将其击毙。

返回的途中，突然响起了火情的警报，而（60）处的门锁也自动打开了。于是 Aya 一直走到（61）处，终因门被锁而无法前进。可是她注意到了门边的提示，不久就在（62）处找到了带有类似的图案的踏板。她按着蓝、黄、红、黄、蓝、白、蓝、白、红、黄、白、蓝、黄、红的顺序踩了一遍，（61）处的门果然开了。里面又是一只爬在机器上的巨兽，用老办法搞定即可。

回到 B2 之后，Aya 又乘（63）处的电梯来到 SHAMBALA 的另一个走廊。这里被一个称为 EVE 的小女孩布下了结界，必须打坏两个象





音箱一样的东西才能解除。Aya 为了找到那个 EVE，坐上（64）处的电梯降到了 B6。而 EVE 则在（65）处准备了一只大怪兽来保护自己。

对这个 BOSS 最好使用榴弹发射器，或是 M4A1 加上榴弹发射组件。一开始不能急于开枪，要等到它集气时再打，一来是这时能造成更大的伤害，而且只要有足够伤害它就出不了招；二来这样容易抓住节奏，等第二发榴弹装填完，它刚好又要集气了。

战斗结束后，Kyle 也赶到了，二人一同进入（66）处。EVE 再也无路可退，然而她的面罩下面竟藏着一张与 Aya 相同的面孔，原来她就是 Aya 的克隆体。Pierce 打来半个电话，似乎他那边出了什么问题。

另一方面，大批生化士兵已欺近门口，他们投进许多毒气弹准备把屋里的三人一网打尽。Kyle 帮助 Aya 和 EVE 逃到隔壁，一个人断后。而 EVE 却盯着培养器里其他的克隆体想出了神。Aya 连忙

带着她赶在死神到来之前乘上了（67）处的电梯来到 SHAMBALA（这个过程一定要快，先与 EVE 交谈，然后调查她看着的培养容器，再与她交谈一次就会带上她，但不能快跑，应尽量保持距离走上电梯）。不料九号生化兵早已等在水下走廊里，Aya 只能睁睁睁地看着他带走 EVE。

回到 B1 的（55）处，却不见 Pierce 的人影。她在电话机上找到一张纸条"**ピアースのメッセージ**"，同时向总部汇报了情况（一定要在这里多打几次电话）。而后来到地下停车场（Underground Parking），在（68）处取下钥匙"车**の**键"并按亮黄、蓝两个按钮，便有一辆汽车出现在旁边的门里。等车开出库房，Aya 把那身份卡（**カード**）对（69）处的机器使用，打开停车场大门，然后乘车到达 1F。料理过几个生化兵之后，她在（70）处的地上找到个玩具熊"**めいぐるみ**"（使用后改为"**テディベア**"），但要打开西侧的大门必须关闭（71）处的安全锁。

刚到直升机场（Heliport）的时候，Aya 险遭生化兵围攻，多亏美军及时赶到将其一举歼灭。Aya 与营帐内的指挥官进行过谈话后来到门外，Douglas 的狗给她送来一封信"**ダグラスの**手纸"和一瓶 MP 回复水 LV2。而 Jodie 身后的大柜子里集成了以前的物品箱，可以选择使用（如果你一直照着前文的路线进行，那么这里就会是 Jodie 出现，这也是完美结局的出现条件。如果以前没有经满月之门回两部小镇或没有取得"**ピアースのメッセージ**"，那么这里就会是 Rupert 出现，还会送 Aya 一支左轮手枪"**マングース**"及许多子弹）。Aya 在重入虎穴之前，把玩具熊拿给 Douglas 的狗嗅了嗅，那狗也颇具灵性，与 Aya 一起进入掩体，并用嗅觉寻觅 EVE 的踪迹。

在 B1 的（72）处，Aya 总算找到了 Pierce，虽然这里很冷但还算安全。而通往（55）的铁桥上，EVE 正面临被吸收的危机，Kyle 则显然是与九号生化兵在同一个阵营。但是，他在最后一刻弃暗投明，重伤九号生化兵，阻止了 EVE 被吸收。谁知那生化兵居然成为 EVE 的替代品，强大的生命力即使在卫星武器的攻击下仍然降临人间。Aya 来到 B2 的（73）处，准备面对最辉煌的战斗……

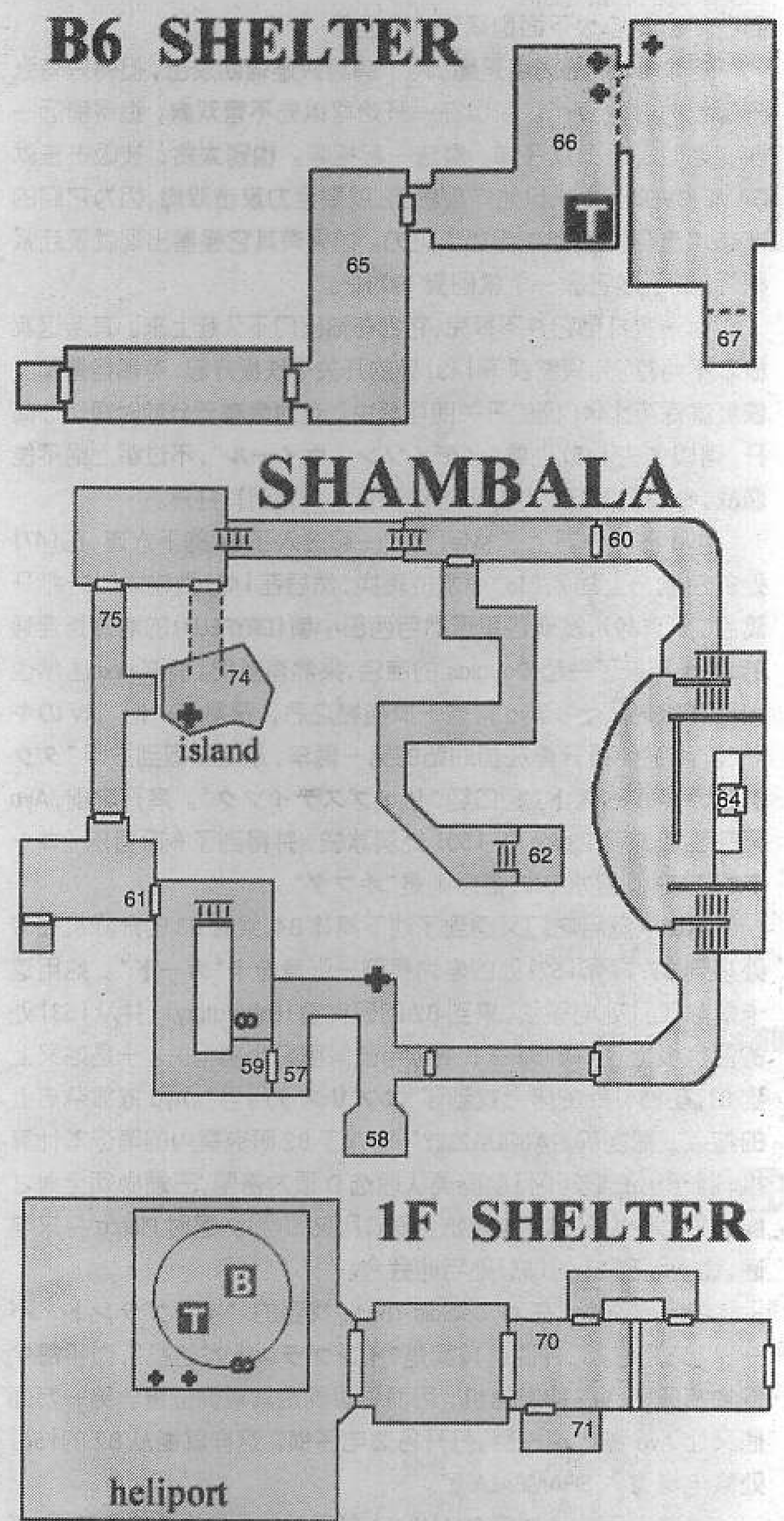
最终 BOSS 有一次变身，中间不能存盘但可以使用物品调整装备。这里介绍的是最直接的办法——硬拼。

首先需要准备魔法。水属性究极魔法一定要有，地属性攻击、防御提升的两种魔法能多强就多强，最后才是火魔法。其次是装备，护甲主要看 MP 和兜多不多，HP 只要到 150 就行（包括吃加上限药提高的），最好有个速射的附加能力。武器推荐使用 M4A1 加装榴弹发射器。

打第一型态时，首先用攻击力上升的魔法，而后用火魔法、榴弹、M4A1 乱轰（站在原地不动），直到它的肚子打开集气，这时如果血在 140 以上就可以不动，挨一下死不了，也别着急回复，等它下次再开肚子时用吸血魔法，如果练到了 LV3，这一下定能满血。要是 HP 达 160 就更好了，用上防御力加强后可以承受两次重炮，进攻机会大许多。攻击时要等它肚子打开，然后对准肚子给个榴弹外加几枪，肚子一合上就装弹药，当然攻击力上升的状态是要尽量保持的。要是打得够快，不等它用尾巴就会翘掉。

第一形态之后对楼梯边上的机器使用"**カード**"就能架起桥，走上去就到了第二战。

第二形态好象更简单些，它的攻击力不算强。只有一招 MP 减为零的攻击比较难缠。不过出招前它会集气，画面产生波动，这时只要拼命打她（她不会动）就能迫使其中止出招。一开始一定要用状态回复魔法，否则中了沉默就危了。攻、防加强也是要用的，然后站在桥的一头不动，与它硬拼。在她发动分身就用榴弹炸或吸血，这样它必然立即消失。HP 回复剂几乎可以不带。



经过艰苦的战斗，Aya 不惜以自身作诱饵，救出了 EVE，而神秘的 Kyle 则在她昏迷的时候消失了。

事情过去一年之后，Aya 和 EVE 来到博物馆参观，忽然一个熟悉的身影出现在门口……

后　记

1、调查要反复进行，很多道具都是在调查两次以上才出现的。

2、有关隐藏道具的取得和其它秘技请读者参看本期杂志的"游戏研究所"。

3、目前有一种质量极差的"PE2"D 版光盘，其特征为：两碟片分别带有红色及黄色网状花纹，并印有"PS－TT241"字样，望大家小心上当。

4、笔者的最快破关时间为 1 小时 56 分（反复游戏的结果）。

文/前田　　责编/PERFECT



口袋妖怪·金(银)

~妖怪连载第一回:上手系统与简明流程~

饲养屋的新作用:把捕获的妖怪放在饲育屋中寄养,而后玩家只要操纵着主角继续冒险,被寄养的妖怪就会自动得到经验值!在"金"、"银"中,饲养屋的地位更加重要了。现在,只要把性别不同的妖怪一起寄养就会出现怪兽蛋!玩家可以利用某些特定的组合诞生出新品种的口袋妖怪。具体的妖怪配合方法和进化情况将在下期杂志中一并公开。

GBC	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日:99.11.21	其它:对应通信线

欢迎来到闪耀着"金银"光辉的口袋妖怪世界!!

前作的口袋妖怪也会在"金"、"银"中登场

使用通信连线与朋友交换妖怪也是本系列的一大魅力。当然,"口袋妖怪·金银"也能与前作交换口袋妖怪。也就是说,在前作中登场的151只妖怪全都可以在这次推出的"金"、"银"中使用!不过,这次新登场的妖怪和交换后已学会新技巧的妖怪就不能再交换回去了。在交换时,要记得先把这些妖怪从名单上去掉才好。顺便提一下,"口袋妖怪·皮卡秋"也可以与"金"、"银"连线,交换道具。

用口袋妖怪球收服口袋妖怪

要收服口袋妖怪就要用口袋妖怪球。在战斗时,把敌方妖怪HP削减得越多,捕捉的几率就越大。另外,如果令敌方妖怪遭遇麻痹与睡眠等异常状态的话,捕捉妖怪的机会增高。

如何编成最佳队伍?

主人公能够随身携带的口袋妖怪只有六只。大家一定希望只带着自己喜欢的口袋妖怪去冒险吧!不过这样一来在作战时可能就会很辛苦了。因为妖怪有属性之分,若在战斗时遇到相克属性的妖怪就会变得非常不利,所以在编成时要特别注意属性的平衡。

可以砍断树?

在游戏中会有一些与众不同的树散布在各处。如果玩家将这些树砍倒的话,就能够到达更多的地区了。因此要特别留意这些树的位置。

用ID号码来抽奖

所有的口袋妖怪都设定有ID号码。在某一个地方会抽奖,只要口袋妖怪的ID号码与幸运号码一样,玩家就可以得到各式各样的奖品!由于抽奖是以所有的口袋妖怪为对象,所以玩家必须尽可能地与朋友们相互交换,以便收集更多种类的口袋妖怪,提高中奖的几率!

培育不参战的口袋妖怪

要培育弱小的口袋妖怪是件很辛苦的事。不过,在本作中只要编在队中,就算不作战也能得到经验值。方法是把想培育的口袋妖怪放在先头部队中,一进入战斗时,就马上把想培育的口袋妖怪与其它的口袋妖怪做交换。这是个即简单又实用的小技巧。

健全的赌场

前作中出现的老虎机、猜纸牌等迷你游戏,在"金"、"银"中也可以玩到!与前作一样,若进行迷你游戏,就必须事先兑换代币。而贮存一定数量的代币后,就可以换到贵重的奖品。

无法捕获的口袋妖怪

在"金"、"银"中,也存在着用普通玩法无法收集的特殊的口袋妖怪。事实上,要得到这些稀有的口袋妖怪只能靠和朋友通信交换或使用特定的道具。本刊将在下期杂志中为诸位介绍各种稀有妖怪的获取方法。

让口袋妖怪进化的时机是

在口袋妖怪中,大部分妖怪在等级提升到一定程度后就会进化为其它种类。虽然进化可令怪兽的基本能力值上升,但学会技巧的基本等级也会上升,而且也存在着无法学会某些特定技巧的缺点。因此,最好还是待怪兽习得所有技巧后,再让其进化比较好。

"口袋妖怪·金"
简明流程攻略

清晨,金得到**ポケットギア**(口袋工具),向母亲道别后,展开冒险。首先,前往左上方**ウツギ**博士的研究室,博士会让金选择一种怪物,带上它迎接最初的战斗吧。

从左侧出村,眼前一片绿地,先练上几级后,很快到了第二个村子(**ヨシノシテイ**)。与村口的老者对话,他会为主人公介绍村里的景物,并赠送了地图(今后不会漫无目的地瞎逛了)。往北出村,在路口金被两个讨厌的家伙挡住了去路。没办法,还是先到右上方的屋子看看吧,一代中的**オーキト**博士已在此久候,他赠送图鉴(**ずかん**)后就匆匆离开了。

在返回**ワカバ**镇(老家)的路上,金第一次碰到了的对手(**ライパン**),幸好他的怪物不强,只有5段,轻松搞定。回到研究室,博士正与一研究员商量着什么,原来是要**ライパン**改名字(好笑?),不改也罢。离开时,一名研究员给了金五个怪物球(**モンスターボール**),不用说,是抓怪物用的重要道具。

继续北上,原来因"斗殴"而挡路的二人早已休战。前进中,金碰到了第一个怪物教练,他的怪物是可拉达,三下五除二——摆平!连过数人后,有一个山洞,里面一片黑暗,根本无法辨认方向,只得离开。抵达**キキヨウ**村,这里有人想用大岩蛇交换**マダツボミ**,其实外面的草丛就是**マダツボミ**的栖息地……

キキヨウ村里住着第一位BOSS,试着搞定他吧。不过没有一定的实力千万不要挑战。村北有座庙宇,那些和尚不守清规,养着一些怪物。在第三层有个老和尚,打败他可以得到05号秘传机器(能力:闪光)。现在村东的那个山洞也可以进入了。此时,在PC屋中能够得到一个蛋,如果将它留在身边的话,可以孵化出**ドクピー**(24级进化),哦,可爱的宠物!

出村后,金来到一间屋子旁,有一棵"痒痒树"挡住了去路,看来只得调头南行了。途中金会碰到两个山洞,但它们是彼此连通的,非常简单。金继续朝南走,在路上的PC店中可以得到一个钓杆,不过只能钓鲤鱼王,只好早点培养鲤鱼王了。

抵达**ヒワダ**镇,某房间中与一个中年人对话,待其离开后金赶到村中的井旁,进洞打败火箭队的人,解救**ヤドン**,然后回村解决掉第二个BOSS。

原本想由左侧出镇,可是**ライパン**又来挑战,真是阴魂不散,幸好他还是很弱。金继

续往西行，左边有一片森林，途中会遇到一只鸟，把鸟赶到守护人那里就能得到 01 号秘传机器（能力：切割）。

继续赶路，金终于走出森林，到达**コガネ**村。这里有个公园，里边有一大片草地，可以抓怪物，但与一代有所不同。村中有一个连通的隧道，可以得到**コーンクース**，这样金就能到游戏房爽一会儿了。与一代相比这中多了一个迷你游戏——猜牌。村中的自行车商店会免费送给金一辆自行车。哇！行路快多了。赶到 BOSS 屋右上的屋子，金从一中年妇人那里得到**ヤニガメじょうろ**，出公园朝东找到那棵痒痒村，现在可以与它干一仗了，当然更也要将其收服。

金赶到**エンジュ**村。村里有个剧院，台上有许多舞女，其实她们也是怪物教练，而且怪物个个稀有，但都不是很强。打败她们后与台下的绅士对话，得到 03 号秘传机器（能力：游泳）。金打败 BOSS 后赶到 BOSS 屋旁的房子内，一个小孩会给金**ダウジンヴマシン**（探宝仪），如果附近有什么宝物的话，它就会发出声响。

金往西出村，来到**アザギ**村，可是 BOSS 屋中竟空无一人！没办法，去找找吧。来到村中一幢好象监狱的大厦，在最高层的女孩就是 BOSS，可是她却不肯回去。村子左侧屋里可以得到 04 号秘传机器（能力：蛮力）。

在海边，借助 03 号机器金到了**タンバ**村，BOSS 屋前的一女孩会给金 02 号秘传机器（能力：飞翔）。另外，从某人处还可得到**ひてんマシン**，把这东西送到**アザギ**村的女孩，她就会回到 BOSS 屋中。

金回到**エンジュ**村，向右出村，有两种方式可以到达**チョウジ**镇，一是钻山洞，另一就是水路。北面渔塘里有只暴利龙王，将其抓住可得到**あかいウロコ**。这时岸上有个人在看招示牌，别忘了与其交谈。返回村子，在路口旁的一间屋子里，**ワタル**正和某人单挑，打完就从一个地道进去了，也好，进去看看吧。原来又是火箭队，真是一个邪恶的组织！

上到二楼，打败火箭队的首领**サガキ**，原来他们在这里安置了炸弹，准备炸掉此村的中枢！金与**ワタル**一起对抗火箭队，又一起把炸弹逐个排除。最后，**ワタル**为了感激金，给了他 06 号秘传机器（能力：漩涡消失）。此时 BOSS 的屋门也打开了。

前往**コガネ**村，可恶的火箭队已经把通往游戏机房的路堵住了。原来他们准备大举进攻此村，妄图占领。前往电视发射塔，打败最高层的**サガキ**，得到**ちかのカギ**，这是村中隧道里那扇门的钥匙。干掉挡路的敌人，反复摆弄墙上的控制杆，到达下面的门，由一绅士那里取得**カードキー**。金从楼梯出来后，发现自己正处 Shop 的地下一层。回到发射塔的二楼，那扇铁门可以打开了，冲上去一举打败**サガキ**，得到**にじいろのはね**，村子又恢复了平静。

现在可以去最后一个村庄了，途中的山洞内有 07 号秘传机器（能力：瀑布逆行）。

终于到了**フスベ**村，打败 BOSS 后她却不给金徽章！金只能到屋后的洞里去看看了。洞里的水潭内可抓到迷你龙。转了一圈后，BOSS 出现，当然也带来了徽章。

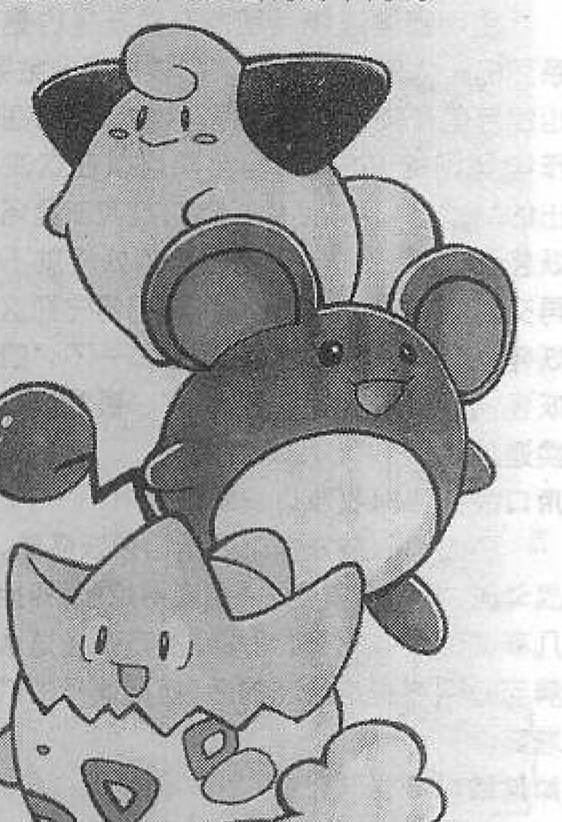
经过几番周折，金总算将八枚徽章全部集齐了。

金继续向南，返回自己的家，母亲那儿还有 30000 元钱，拿了再说吧。此时**ウツギ**博士还会赠送一个**マスターボール**（强力球），收下后就准备前往影子村，为小精灵掌门人而奋斗。

从自家右边的河出发，一路上有许多怪物教练阻挠，金边战边行，最终到达一间大屋子前。向守卫展示 8 枚徽章后就可以进入其中了。途中还要穿过一个山洞，就在离开山洞的那会儿，**ライバン**又来挑战了。这灰虽说强了点，但还不是金的对手。

历经千辛万苦，金终于来到了目的地——影子村，五位 BOSS 早已在此久候了。而最终 BOSS 恰恰就是**ワタル**，不过他并没有前作中的 65 级了，Only 50 级。打败后慢慢欣赏 Ending 画面吧！

最后要为大家介绍的是，游戏爆机后仍可读取记录，与前作一样，在**ウツギ**博士那可以得到**ふねのチケット**（船票），到**アサギ**的港口乘船展开最后的冒险。另外，在**コガネ**村里有座庙，此庙通往另一座塔，塔顶是 250 号怪物**ホウオウ**，此怪物在去影子村前亦可抓获（或许“银”会有所不同）。



～妖怪属性相克表～

敌方 己方	ノーマル	ほのお	みず	でんき	くさ	こおり	かくとう	どく	じめん	ひこう	エスパー	むし	いわ	ゴースト	ドラゴン	あく	はがね
ノーマル	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	×	○	○	△
ほのお	○	△	△	○	●	●	○	○	○	○	○	●	△	○	△	○	●
みず	○	●	△	○	△	○	○	○	●	○	○	○	●	○	△	○	○
でんき	○	○	●	△	△	○	○	○	×	●	○	○	○	○	△	○	○
くさ	○	△	●	○	△	○	○	△	●	△	○	△	●	○	△	○	△
こおり	○	△	△	○	●	△	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	△
かくとう	●	○	○	○	○	●	○	△	○	△	△	△	●	×	○	●	●
どく	○	○	○	○	●	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	×
じめん	○	●	○	●	△	○	○	●	○	×	○	△	●	○	○	○	●
ひこう	○	○	○	△	●	○	●	○	○	○	○	●	△	○	○	○	△
エスパー	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	△	○	○	○	○	×	△
むし	○	△	○	○	●	○	△	△	○	△	●	○	○	△	○	●	△
いわ	○	●	○	○	○	●	△	○	△	●	○	●	○	○	○	○	△
ゴースト	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
ドラゴン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	△
あく	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
はがね	○	△	△	△	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	△

注：●非常有效（攻击力×2）；○有效；△普通；×效果甚微（攻击力减半）。

文/???　责编/PERFECT

请本文作者速与本刊联系，告知真实姓名和通讯地址，以便发放稿费。

在这里睡去还是在此苏醒！

幕末月华 风云录

枫

必杀技



觉醒前用剑压使出的飞行道具。



从地面进行雷击的攻击。

自強空牙开始的追加攻击。





对于对空及空中追打十分奏效。

飞出画面外的猛力斩击。





带有雷电的剑斩攻击。



觉醒后的空中飞行道具。

与前作一样的浮空技。





同样与前作一样的斩击技。



象雷电一样的将对手一刀两断，好痛。



觉醒前1发，觉醒后5发的超奥义。

姿势

将疾风丸背在肩上，十分傲气的态度。





前作的“醒龙”，本作的“高空牙”＋“雷龙”攻击。



从地面呼出雷龙的攻击。



很有气势的被雷电击中。



一定是感到十分后悔的。

衣着



剑和衣服的颜色都显示了其心中的愤怒。



银发青衫，有着大人气的衣着。



基本颜色：黑、黄、白。

※以上资料及照片均选自《幕末浪漫第二幕　月华剑士》。



承袭青龙之力
生于乱世的年青剑士
风云登场！！！

人物档案

格斗流派：活心一刀流
生日：弘化3年9月14日
年龄：18岁
身高：5尺8寸
体重：16贯目
家庭构成：义父：慨世（已故），义兄：御名方守矢，义妹：雪
武器：疾风丸（刀）
宝物：作为义父遗物的刀
爱好：在港口眺望大海
喜爱之物：水羊羹
厌恶之物：闷热的东西
象征物品：红叶

★NEO·GEO人气投票名次

第1回—	第2回—	第3回—	第4回—	第5回—
第6回—114位	第7回—12位	第8回—28位		



FINAL FANTASY

第6回 未知的世界

有关青魔法的一切

学习敌人的技术为我所用

在『Ⅴ』中首次登场的学习敌人的特殊攻击并为我所用的青魔法，此次将即使在PS版上亦可使用的『Ⅵ』的青魔法(指令为『おぼえたわざ』)作全面介绍。并将所修得的幻兽名的一部分提供给读者，请务必参考。

所谓青魔法，是指幻兽的特殊攻击。在战斗中模仿敌人的攻击，并以其人之道还治其人之身的特殊魔法。虽然此魔法攻击力强且十分便利，但由于可修得幻兽被限制在固定的几头，且需必要的成功条件，因此可使的外部环境受到相应的制约是此魔法的难点所在。另外，在『Ⅵ』中，青魔法只有ストラゴス可使，为了使其记住所有招式，常常将其置身于party是非常必要的。



回复系（HP、状态回复）

有回复效果的青魔法只有两种，『白风』可使自己HP值回复的相当行之有效的技巧；『融合』是指虽然ストラゴス不能参加战斗，但它可使拥有レイズ的朋友们免遭全灭之灾。

白风

可使现在的ストラゴス及己方全体的HP值得以回复，但不能用反射物反射。

范围： 己方全体
消费MP： 45
可修得者： ビーピングベア、ベクタリス、暗黑力量等。

融合

使选择人物的HP及MP全部变快，也可使状态回复，但自己却不能战斗。

范围： 己方1体
消费MP： 1
可修得者： プリン、ムース、ジャンク。

辅助系（使战斗有利）

在敌人HP值或攻击力相当高的情况下，以辅助系青魔法使状态异常从而对己方有利。『兵力蓄满』只能从在拉斯特迷宫登场的魔神处模仿修得，且使用的机会只有一回……

石击

用石头攻击使敌人受损，并可追加更为混乱的效果，如自己和敌人级别相同，即可使威力增大8倍。

范围： 敌1体
消费MP： 22
可修得者： ザクレム、モータードライブ。

怪音波

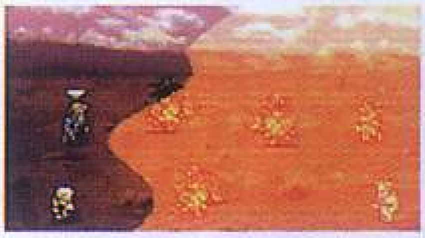
发出特殊的音波，使敌人的级别减至一半（级别的余数为1）且能力下降。

范围： 敌1体
消费MP： 68
可修得者： オニオン、フィガロリザード、メタルヒットマン。

臭气

将敌人变成河童、毒、黑暗、混乱、沉默、眠中的任何一种状态，但请务必留意其中有些会在敌人身上失效。

范围： 敌1体
消费MP： 32
可修得者： モルボル、モルボルグレート。



波纹

将自己和敌人的状态变化完全对调，同时防御效果也发生互换。

范围： 敌1体
消费MP： 66
可修得者： 暗黑力量等。



兵力蓄满

使属性攻击随意性且无效化，以便可连续使用且可实现累积加强攻击力等效果。

范围： 己方、敌方全体
消费MP： 24
可修得者： 魔神。



强力守卫

对有防御效果的战友全体实施シェル（将魔法攻击的损伤减少一半），プロテス（将物理攻击的损伤减少一半）。消费MP为80虽然不少，但作为行之有效的魔法来使用是没错的。

范围： 己方全体
消费MP： 80
可修得者： アースプロテクタ、暗黑力量、ムーバ。

反射

反射物（反射魔法的障碍物）可使敌人スロウ（敌人的时间流动变得缓慢）且使别人处于黑暗或沉默状态下。

范围： 敌全体
消费MP： 0
可修得者： 暗黑力量。



3级内乱

敌人的级别只要增长到逢3的倍数，即可使之ユンフュ（处于混乱状态）同室操戈，以物理攻击即可使其级别回复至最初。

范围： 敌全体
消费MP： 28
可修得者： アポクリファ、サタン、暗黑力量。



攻击系（HP削减、战斗不能）

攻击系开始与迄今为止的步数和敌人的等级相联系，采用转盘等独特的地方很多。而类星体只能在最后的迷宫中得到，没有什么使用的机会，但其威力无穷。

水泡

产生数个高压水泡，包住敌人并吸收其HP，但会被风、水属性的敌人吸收。

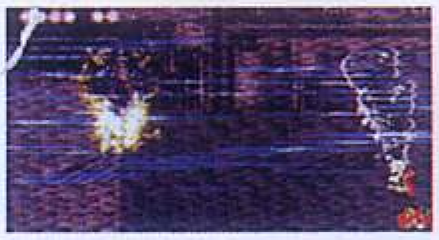
范围：敌全体
消费MP：22
可修得者：キマイラ、ゴーキマイラ、ベクタキマイラ。



空气流

利用风的力量，生成数个小型龙卷风，即可打击一个也可打击数个敌人。

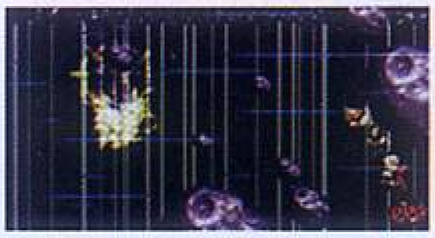
范围：敌全体或1名
消费MP：41
可修得者：デスゲイズ、スプリンター、ティラノサウルス。



类星体

召唤大量宇宙空间中的慧星碎片，且不看敌防御力的攻击类型。

范围：敌全体
消费MP：50
可修得者：女神、暗黑力量。



大三角

产生一个巨大的三角形能量弹，不管敌防御力而给予巨大伤害的传说之青魔法。在乌纱帽岩石处的ヒドゥン拥有此魔法。

范围：敌全体
消费MP：64
可修得者：ヒドゥン。

死之宣告

将一名敌人送去见死神，数30个数就让其战斗不能，但不死系敌人会复活过来。

范围：敌1体
消费MP：20
可修得者：除アーリマン外。



死之轮盘

用轮盘使敌1名战斗不能，也有可能落到自己身上。此魔法对不死系敌人也有效。

范围：己方1体或敌1体
消费MP：20
可修得者：アーリマン。



自爆

自爆并给予敌人残余HP的伤害，然后进入战斗不能状态。

范围：敌1体
消费MP：1
可修得者：除ボム、グレネード外。



大海啸

掀起一个大浪将敌人一下子冲走。对沙漠地带的敌人更是有很大的伤害力。

范围：敌全体
消费MP：30
可修得者：除蓝龙之外。



千根针

将无数根针刺入1名敌人身上，对于任何敌人均会给予HP 1000的伤害。

范围：敌1体
消费MP：50
可修得者：コジャ、サボテンダー、フェイズ、ムーバ、プレゼンター。



步数伤害

给予敌人现在步数1/32的伤害。消费MP为游戏时间的2倍。

范围：敌1体
消费MP：游戏时间×2
可修得者：トンベリ、ファーブニル、アンシリーコート。



复仇爆炸

可将一名敌人的HP减少从最大值到目前值差额的魔法。

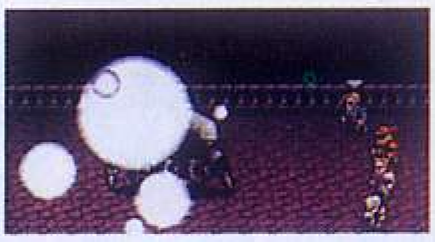
范围：敌1体
消费MP：31
可修得者：龙、パンドラ、暗黑力量。



等级？的Holy

对所有现在拥有的ギル（可能是钱）的个位数的倍数等级的敌人施加神圣魔法（攻击白魔法，对不死系有效）。

范围：敌全体
消费MP：50
可修得者：デュラハン、チャーミーライド、暗黑力量。



等级4的耀斑

给以等级为4的倍数的敌人全体用耀斑打击（最高级的黑魔法）。

范围：敌全体
消费MP：42
可修得者：アポクリファ、土星、デュエルアーマー。



等级5之死亡

对所有等级为5的倍数的敌人施加死魔法（使敌战斗不能的黑魔法，不死系则将其吸收）。

范围：敌全体
消费MP：22
可修得者：除テスマシーン、ダイダロス、暗黑力量之外。



『V』代的青魔法

V代中有一种叫做『青魔道士』的职业，只要有AP，任何人物都可修得。只留有空气系的最高魔法『空气流』，而『空气』、『空气波动』等则会消失。



←青魔道士可装备盾和小刀，勉强可加入肉搏战。

『VII』代中的敌人的技术

在拥有マテリア『敌人的技术』后便可修得。在VI代中的『大三角』是一个三角形，而在VII代中，将名字从三角改成了三角锥，在PS上『FF』变成了3D效果，青魔法也是用3D表现出来的。



↑将敌封入三角锥中。可从マテリアキーパー等处修得。

动向势力

Vol.18



去年底SNK终于推出了人气作品《饿狼传说》的最新作，恢复2D形态的「饿狼」会否再次「啸」傲江湖呢？

——SHADOW PHOENIX



新主角
洛克·霍华德



传说之狼
特瑞·伯格



还有其他10位新角色也将现身！

饿狼 GAROU MARK OF THE WOLVES

饿狼传说·狼之印记

NG

厂商：SNK　类型：FTG
媒体：卡带、CD-ROM

"饿狼传说"系列游戏的最新作！！

"饿狼传说"系列第9款游戏终于亮相了！不过它并非是3D而是2D对战格斗游戏。使用硬件是MVS（街机用NEOGEO），而不是HYPER NEOGEO 64。时代背景设定在吉斯·霍华德死后10年，新的故事及多位新角色，再度引爆新一代的"饿狼传说"！



↑左方为新主角洛克，右方为特瑞。吉斯的儿子——洛克所使用的招式，看起来类似特瑞的火焰冲拳……

登场角色

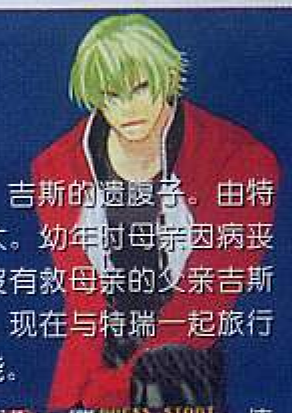
除了特瑞之外竟然都是新角色！主角洛克·霍华德是吉斯的遗孤，被特瑞抚养长大。为了追查有关亡母的消息，因此便决定参加"Maximum Mayhem King of Fighters"。



↑角色选择画面，经过10年后，特瑞剪去长发，也没戴着帽子。

序幕

自从邀请函寄来后，少年就一直很彷徨。因为吸引世界各地格斗家的格斗盛宴"King of Fighters"即将召开。自从主办者吉斯离奇死亡以来，就不曾再举行。少年再重读一遍，信中写着："这是一封'Maximum Mayhem King of Fighters'的举办通知信。举办的是久违10年的'King of Fighters'。身为前届优胜者的您，请以卫冕冠军者的身份参与这次盛会。另外，也请您务必携同洛克先生一起来共襄盛举。身为主办人的我将提供特别的优胜奖品，那就是有关洛克先生母亲的……海兰家执事——亚诺德·赛巴斯強敬上"。于是少年对着准备参加的特瑞说："请买2张往南镇的票吧！"



洛克·霍华德

17岁，吉斯的遗腹子。由特瑞抚养长大。幼年时母亲因病丧生，对于没有救母亲的父亲吉斯怀恨在心，现在与特瑞一起旅行并锻炼技能。



←这是双重裂风拳？他也会使用父亲的招式哦！



特瑞·伯格

35岁，与宿命中的少年——洛克有了命运中的相逢后，便踏上前往南镇的旅程。对经常感到彷徨的洛克，经常会提供正确方向……



←这是大家熟悉的必杀技「火焰冲拳」。

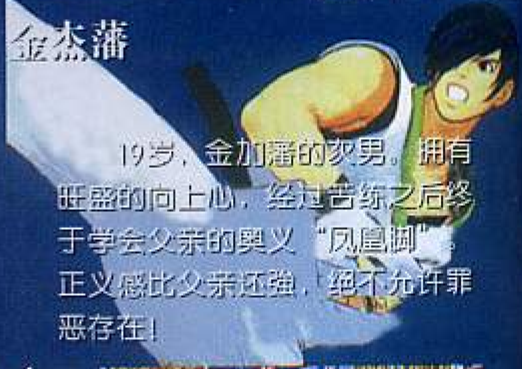


金得藩

20岁的跆拳道高手，金加藩的长男。个性吊儿郎当，经常不去道场修炼。不过，拥有格斗方面的天赋异秉，能使出自成一派的招式。



→个性虽然不正经，但是实力却在父亲之上。



金杰藩

19岁，金加藩的次男。拥有旺盛的向上心，经过苦练之后终于学会父亲的奥义"凤凰脚"。正义感比父亲还強，绝不允许罪恶存在！



→和哥哥不同，弟弟的个性比较象父亲。

呼啸风云饿狼再度杀意腾腾

新系统

这次的“饿狼传说”中，系统方面做了大幅度的变更。它废除了“饿狼传说”系列游戏中著名的“战线移动”系统，使战斗变成单一战线的战斗。除此之外，新作还收录了许多新的系统哦！在这期的报道中，将介绍众多新追加系统的其中2项，它们分别是可以任意设定角色的力量提升时机的“T.O.P.系统”，以及战斗中可以回复体力的“及时防御”。请大家仔细研究新追加系统的内容吧！

T.O.P.系统

在本游戏中，角色可借由此实时残余体力的量来提升威力，而且玩家还可以任意选择威力提升的时机。以上所介绍的就是所谓的T.O.P.（为Tactical Offensive Power的缩写，取每个字的英文字首，念成TOP）系统。在比赛开始前移动生命槽上的白色部分，从3个阶段来选择提升威力的时机。然后，在比赛中生命槽到达白色部分的话，角色的身体就会一闪一闪地发光并进行“T.O.P.启动”。

选择威力提升的时机

前

比赛一开始就提升威力。所谓的先攻型。

中

当体力剩下2/3~1/3左右的话提升威力。

后

当残余体力过少的话会提升威力的逆转型。



启动T.O.P.！



←当生命槽到达指定的白色部分时，会启动T.O.P.！身体发光就表示正在启动。启动时，角色将会享有各种特征。



→启动T.O.P.的时候，攻击力会提升，体力会慢慢回复。另外，玩家也可以使用各个角色所特有的“T.O.P.攻击”哦！

T.O.P.攻击

及时防御

在快要遭到敌人攻击之前进行防御的话，角色的身体就会发出蓝光，并可稍微回复自己的体力。这就是本游戏这次新追加系统之一的“及时防御”。及时防御不论是在地上或者在空中都可以使用。在这次新作的比赛中，如何善加利用此系统，则对玩家的胜败将会有很大的影响。



↑快遭受敌人攻击之前防御。成功的话会出现“JUST DEFENDED”的文字，自己的体力会稍微回复哦！

双叶萤

16岁，与“伊户胜”一起旅行的少女。她的父兄在母亲去逝的同时下落不明，当听到格斗大会中有人长得像他哥哥时决定出赛。



←双叶萤会使用能从手掌发射气的中国拳法。

马尔可·罗德利盖斯

40岁，为极限流巴西分部的门徒。在初出茅庐之际挑战坂崎良大败，因而出家进入极限流。之后不断努力到成功地被任命为师父。



←坂崎良从第一线退出后他就是极限流最强者。

北斗丸

14岁，自幼就在深山修练不知火流忍术的男孩。由于正值青春期，于是决定下山一探外面世界。“我的忍术在都市一样吃得开，要不要试试看？”



←修练不知火流的北斗丸，也会使用木棒。

凯宾·莱安

37岁，好朋友被某人所暗杀，并不知对方是何人。于是好朋友的儿子马奇拜托他找出杀人凶手。现在他已知道了暗杀者的真实身份。



←凯宾是使用SWAT佣兵术战斗的警察。

牙刀

26岁的高傲男子。父亲逼死了母亲，因此寻求力量以打倒父亲。为了修练终极的拳法，而环游世界不断修行。其来历并不明，但不是中国籍的男子。



→高傲的一匹狼，很神秘的人物。

B·洁妮

19岁，是世界大财阀邦恩家的独身女，因为厌恶不自由的生活，因此组织义贼集团“里林奈兹”。为了争取高额的奖金而参加格斗大会。



→率领义贼集团「里林奈兹」的洁妮。

假面翼狮

27岁，维持不败纪录而达到巅峰的摔角手，是孩子们心目中的英雄。被突然出现的神秘男子所打败而丧失自信，又因孩子们的声援而又恢复信心！



→因为是职业摔角手，所以擅长投掷技。

自由人

24岁，在贫民街中度过大半的人生。只有在快接近死亡时才感觉到自己的存在。听到最強最坏的魔人要参加格斗大会，因此兴奋地报名参加。



→自由人为了身历危险而参战，是危险人物。

迷你情报

本作的新主角洛克·霍华德其实是曾经在「饿狼传说3」的结尾动画中登场的少年，如果不相信的话，可以重玩「饿狼3」确认看看哦！游戏中出现了许多的新角色，其中有使用极限流的，有使用不知火流的……等等，其中有串联整个系列的角色喔！

指点江山传说依旧气势汹汹

大墙画廊

彩版 vol.37

春，新世纪的春天是否会异常绚烂……画廊，2000年的画廊是否会依旧绮丽……只要有你们在，一切都会美丽……

——廊主SHADOW&PHOENIX



《迪芙》 无锡 许

S：那种悠闲的神态真是令我羡慕。

P：这张人物搞得有些欧化啊！

（廊P：★★★）



《天草》（计） 辽宁盘锦 冯玉涵

S：好象不是罗刹和修罗版

P：画面显得有些脏……

（廊P：★★）



《无题》 本溪 张晓光

S: 莉安娜的表情好严肃啊，看见什么啦？！

P: 是看见他们的上司哈迪兰在干什么吧！

（廊P: ★★½）

《侍魂之色》（计） 上海 翁思晓

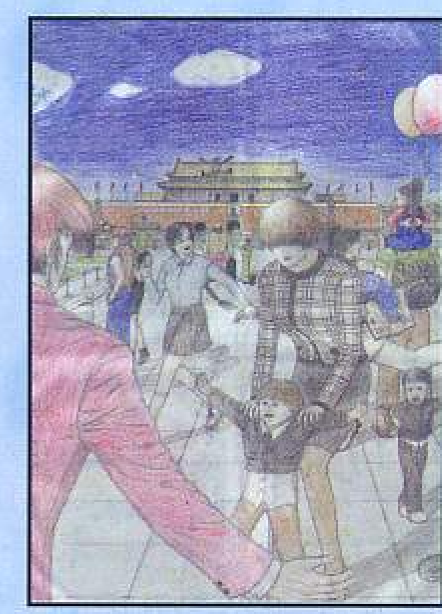
S: 同样存在CMYK与RGB的转换问题

P: 右膝是出了什么毛病吧？！

（廊P: ★★★★）



赏



《无题》 重庆长寿 秦尉真

S：真有这么一日天安门出现了他们，难以想象……

P：三个小孩是草雉、八神和舞的下一代吗？

（廊P：★★★）



《W-Gundam五人组》（计） 北京 夏海月

S：好象只有张五飞的眼睛颜色少一些

P：感觉这部作品好象有些虎头蛇尾。

（廊P：★★★½）

《合金弹头》（计） 北京 李颐东

S: 下次画稿自己转成CMYK格式，否则（看颜色）…

P: 这么可爱的坦克能当汽车在马路上开吗？

（廊P: ★★★）





《春丽的笑》 江苏洪泽 寂光

S：你的工作组是三叶草吗？

P：如此可爱的春丽在哪里可以找到？

（廊P：★★★½）



《生化危机》 广西浦北 张权鹏

S：拆掉中间的盖子才了解此画的奥妙。

P：莉安娜与生化危机有何关系呢？

（廊P：★★★）

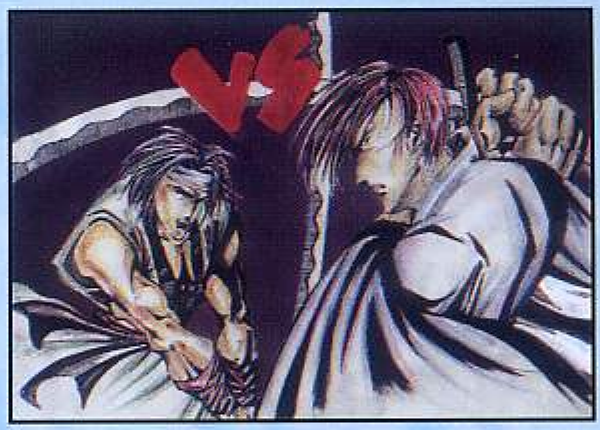


《KOF》（计） 河南南乐 常向楠

S：草雉好象还没有八神会滑旱冰啊！

P：是在大街上滑吧，很危险。

（廊P：★★★½）



《VS》 开封 杨玥

S：你的梦想实现了（太容易了吧）！

P：两把剑架得好奇怪啊！

（廊P：★★½）



《孤独的人是可耻的？》 洛阳 孟禹

S：隔了一年才上廊还孤独吗？

P：新世纪的情人节还有多少人"可耻"呢？

（廊P：★★★½）



《水晶圣殿之匙》 重庆 陈柯

S：这也是来自你的宠爱《魔兽争霸》吧。

P：那位酷哥的腿好象和上身……

（廊P：★★★★）



《红丸》 桂林 莫雨

S：为何他要独醉街头？

P：头发不竖起来他真的好象MM啊！

（廊P：★★★★）



《KOF一真·BOSS》 潍坊 牙神幻九朗

S：确实感觉97比98好玩一些。

P：是WINNER啊，老大……

（廊P：★★★）

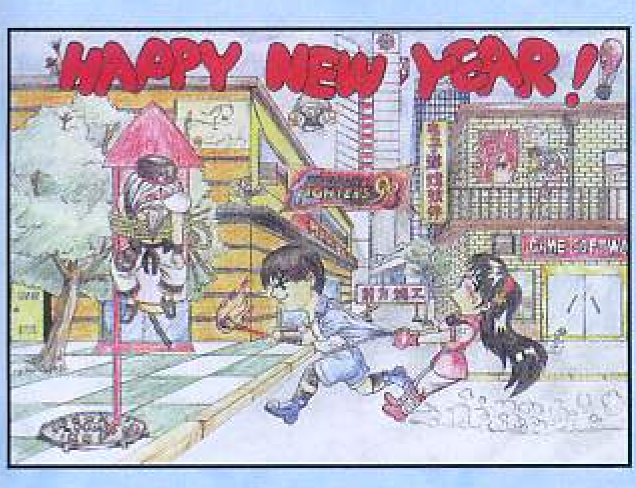


《SHADOW AND PHOENIX》 上海 贺文杰

S：我怎么那么象《武藏传》中的人物？

P：我是SHADOW的SHADOW吗？！

（廊P：★★★）



《新年快乐》 临汾 杨晓锋

S：元斋师傅要坐冲天火箭喽！

P：走在这条大街上也够危险的。

（廊P：★★★½）



《生化危机》 武昌 陈凯

S：背景相信会象梦魇般留在LEON心中。

P：听说好多人都被它吓得不善，费解？？

（廊P：★★★½）

赏

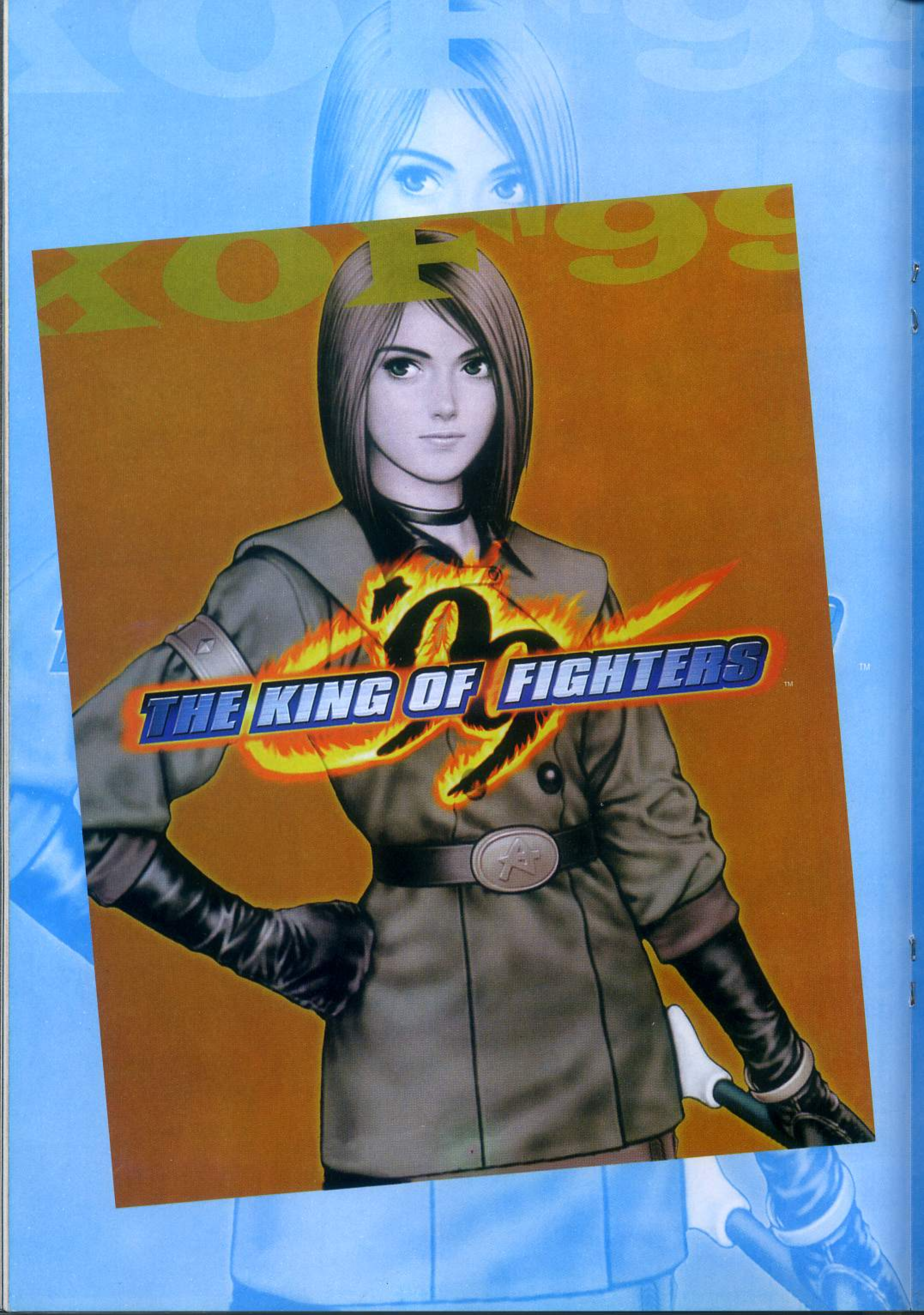


《八神系列一葵花》 乌鲁木齐 东西

S：葵花给我的感觉总和八神的暴走类似。

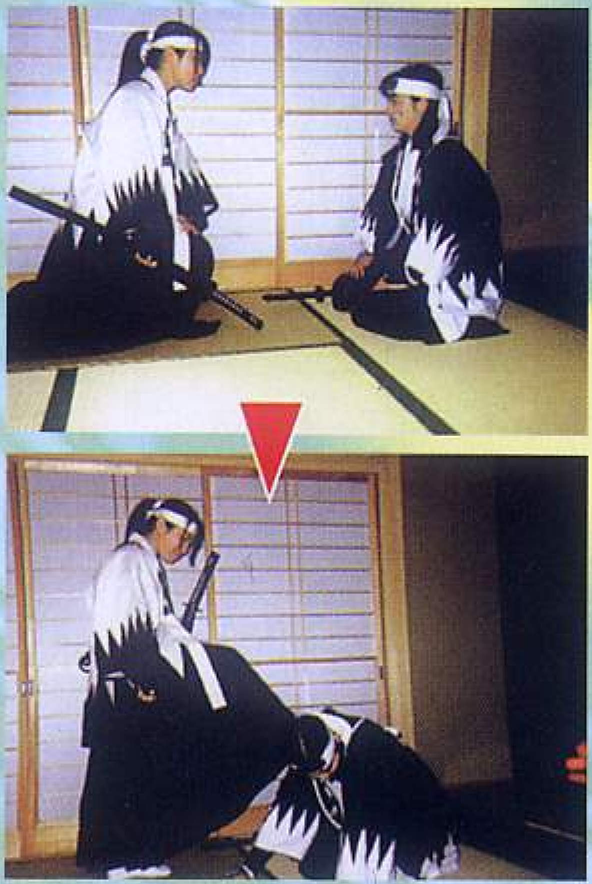
P：喂，南北在哪里？

（廊P：★★★★）


KOF'99
'99
THE KING OF FIGHTERS
TM


KOF'99
THE KING OF FIGHTERS

乱舞势力 特别版之 缱绻作品18号(B)



真田小次郎VS鹫冢庆一郎。
(『乱P』：★★½)



来自中国香港的色。
(『乱P』：★★★½)



娜可露露之暗杀莉姆露露图。
(『乱P』：★★★½)



京&真吾之学校补习篇。
(『乱P』：★★½)



蔡宝健的样子一向如此滑稽。
(『乱P』：★★★)



娜可露露和莉姆露露的朦胧匕首照。
(『乱P』：★★★)



绯雨闲丸MM版。
(『乱P』：★★½)



落日娜可露露。
(『乱P』：★★½)



八神队不是很酷。
(『乱P』：★★½)

(注：『乱P』指“乱舞POWER”)



舞仗剑的姿势也不错哦。
（『乱P』：★★★）



昂然站立的服部半藏。
（『乱P』：★★★）



眼神象只猫一样的色。
（『乱P』：★★★）



亲密爱人——京&雪。
（『乱P』：★★★★½）



雪中漫步的娜可露露。
（『乱P』：★★★★½）



七枷社好象很累哦。
（『乱P』：★★½）



罗刹版的色别有一番风情。
（『乱P』：★★★）



很有意境的瀑布前的娜可露露。
（『乱P』：★★★★）



真吾兴冲冲跑过来却在草雉的注视下摔倒了。
（『乱P』：★★★）

特報



STREET FIGHTER III W IMPACT

街头霸王III 双重冲击



《街霸III》系列游戏被移植到Dreamcast上应该是该系列进军家用机的第一炮，可以说是一款伟大的呕心沥血之作。

DC 厂商：CAPCOM 类型：FTG
媒体：GD-ROM 发售日：99.12.16

Dreamcast版本中各式各样的 要素公开介绍！！

①通信机能？
②可否使用的角色？
③可否使用的秘密角色？

上期的彩页已经为大家介绍了本作的基本系统，这次介绍的部分便是有关于通信机能的情报。《街霸III》不仅设有让读者能够提出疑问、意见交换及公告栏专用的网页，也能够使用一般游戏中无法做到的设定模式下载，满载了各种超级实用的要素喔！此外，街机中无法使用的BOSS角色据说也能够在这次DC版的《街霸III》游戏中使用哦！这位角色到底是何方神圣呢？

这里，《街头霸王III 双重冲击》的主页是也！！





←值得注意的情报在这里都可以找到，快去上网吧！

新形态游戏设定

DC版《街霸III》游戏中追加了一项网页下载的设定模式。超级奥义技气槽格数的增加、防御中可任意发动阻碍技、游戏速度调整等等的设定应有尽有，在街机版游戏中所看不到的模式，在这款DC的移植游戏中都可以玩得到哦！



←下载过后选择至设定画面。共有5段以上的项目！

超级奥义技

竟然也有这样的画面



↑虽然只有3段却能够积满至9段的量值！

防御中皆可使用出阻碍技巧



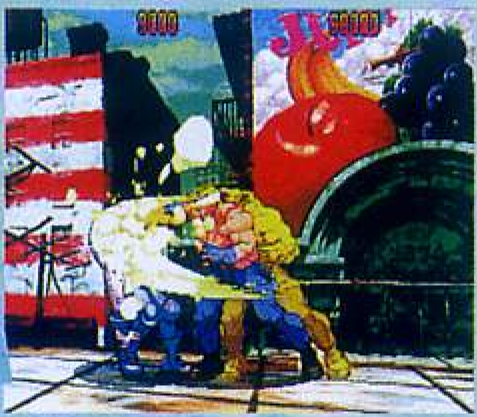
←防御后便能任意的发动阻碍技。适合初学者！

气槽表示的“ON”、“OFF”设定

发动超级奥义技巧



体力、超级奥义技巧启动



游戏速度调整



息吹的挑拨

←若想拖延时间，进行挑拨时会挥动手腕且恢复量值喔！

特尼的表情扭曲了



←在角色被击中的同时，脸部表情会一瞬间变得扭曲？

令玩家伤透脑筋的“基尔”也能够使用！





心里想着能使用街机版令玩家感到困扰的角色“基尔”的人实在相当的多，而这次终于能够在DC版的《街霸III》中一睹他的风貌啦！而且无论是“1st”或“2nd”都一样能使用，可别说什么“角色必胜”之类的话啦！

反覆巨集技



←↓能将体力全回复的超级恶“反覆巨集”和超级奥义技“陨石流星脚”！即使是豪鬼也难以架。



陨石流星脚



←基尔与尤里安是对兄弟。外形和技巧都很相似。

无与伦比的力量令人畏其如神

冰之祭礼



炎之炼狱



←↑从左右双方向用飞行道具攻击就产生两种必杀技。



果然是超强的啊！

因强者而喜好、因过强而厌恶，豪鬼也会再在游戏中登场！



这次游戏中的隐藏角色当然不光只是基尔一个人而已。在多数街机厅因为能力过强而在机台面板贴上“禁止使用豪鬼”标示，及玩家使用豪鬼时竟无人敢挑战的这项传闻，各位应该都听说过了吧！是的，这次在系列游戏中称超強魔战士的豪鬼也能够在“2nd”中使用喔！那么“1st”呢？豪鬼本身是不会在“1st”中出现的。反正已经能使用基尔也已经算是很不错的啦！只有在这次DC版游戏当中才可看见基尔对豪鬼的对人之战，这场梦幻对决的梦幻游戏即将实现喔！



灭杀豪螺旋

阿修罗闪空





↑→豪鬼的两种超奥义，实际上他的超奥义比其他角色都多上许多，厉害吧！

灭杀豪波动

漂亮的阻碍技



↑→比起基尔，豪鬼的攻击力较强，但防御力就相对弱了些。

BETOP®
北通产品

北通新概念单手手柄！

次世代PS2新型控制器提前登场
同时通用PS主机

手柄王
多功能单手手柄
KING PAD

面包、咖啡+单手手柄=一心可二用



PS及PS2所有游戏
皆可操作 动静皆宜

三种模式选择：
F1：方向持续移动功能
F2：方向随手移动功能
F3：滑鼠功能

您可以单手操作您的战车吗？现在可以试一下……
决战时刻，武器功能就是要齐全！！





BTP-P908

英国 GAMEMAK公司
设计、监督制造（台湾专利申请中）

上海专卖店

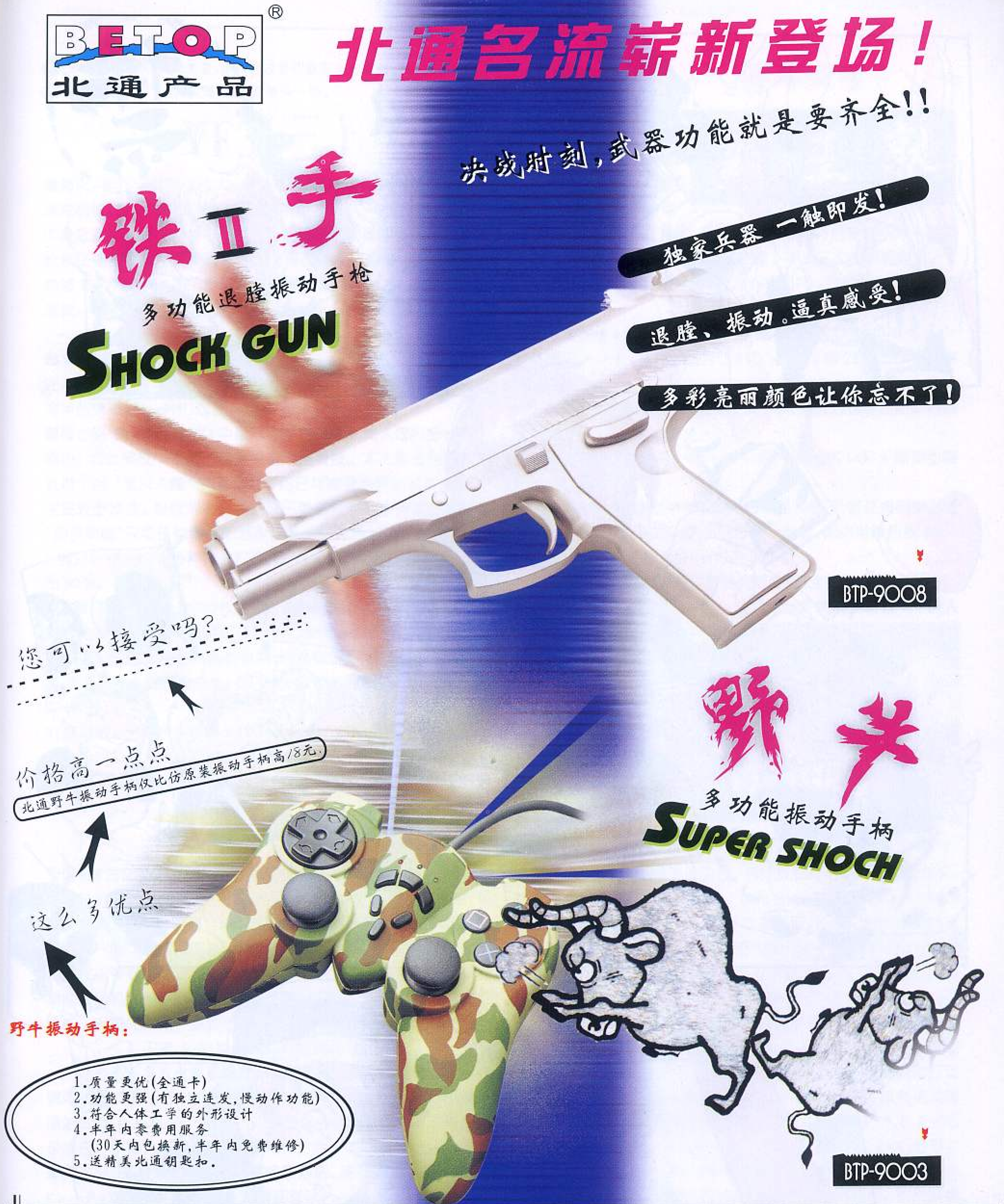
长宁区中山西路262号	永恒百货电玩专卖店	周　伟TEL：62331646
闸北区汾西路652号	智力苑电玩店	孙建伟TEL：56884803
静安区慈溪路108号对面	游戏2000	冷　将TEL：62725951
卢湾区长乐路280号	游戏机专营店	盛新华TEL：63750456
杨浦区四平路2605号	蓝联电玩之家	杨晓东TEL：65481845-2044
浦东区浦东大道1568号	游戏机经营部	盛建国TEL：58858085

特约经销维修点：

*所有北通产品：壹个月包换，半年保修。

• 广州西堤二马路37号工业品批发市场3-83档	黄　生 020-81920120	• 贵阳市小十字天业大厦B-5号	许　定 0851-5865724
• 广州西堤二马路广州电子城1147-1148档	刘　生 020-81844931	• 南宁市人民北路75号民族商场1楼110档	陈中玲 0771-2616321
• 北京市朝阳区雅宝路辰丰大厦108房	钱志文	• 长春市朝阳区康平街新华路27-2号505	袁　海 0431-8581815
• 上海普陀区宜昌路1565弄12号3057室	何　怡 021-56376732	• 成都市成华街2号附11号	杨　波 028-3371550
• 沈阳市沈河区青年巷15号上美电器商行	任春刚 024-24144006	• 苏州市干将路丁家巷4号翔云电玩	张霞球 0512-5215034
• 成都市金华街168号附8号	李杰超 028-3375966	• 兰州市火车站批发市场北三楼3185房	巩新华 0931-8867223
• 乌鲁木齐市钱塘江路27号新奇广场1F016号	王利军 0991-5846587	• 杭州市文晖路打铁关东路8号晨夕电玩总汇	曾曦霞 0571-5375966转801
• 安徽省淮南市供电局变电工区	陈　洪 0554-2676199	• 昆明市螺狮湾四交易三楼一通道D区206号	孙　征 0871-3542962
• 西安市朝阳南路1号新土门市场8号25-27号	赵青林 029-4221094	• 青岛市墨路662号	张素丽 0532-2856436
• 济南市南升商业街11号楼61号	徐　薇 0531-6900068	• 内蒙古呼和浩特市车站东街101号洋峰电子商行	刘春和 0471-6298090
• 武汉市体坡路4号楼天帝视听商行	王剑云 027-82802475	• 南昌市福山地下商场61号	江　泳 0791-6221814转3003
• 石家庄市太和电子城二楼群B区50-60号勇乐电玩	马　勇 0311-7035241	• 山东省临沂市兰田集团斜对面国兴游戏专卖店	刘玉国 0539-8236678

利昌行有限公司　电话：020-81391404 传真：020-81710500　手提：13902203292 联系人：刘生



上海专卖店

长宁区中山西路262号	永恒百货电玩专卖店	周　伟TEL:62331646
闸北区汾西路652号	智力苑电玩店	孙建伟TEL:56884803
静安区慈溪路108号对面	游戏2000	冷　将TEL:62725951
卢湾区长乐路280号	游戏机专营店	盛新华TEL:63750456
杨浦区四平路2605号	蓝联电玩之家	杨晓东TEL:65481845-2044
浦东区浦东大道1568号	游戏机经营部	盛建国TEL:58858085

特约经销维修点:

*所有北通产品:壹个月包换,半年保修。

• 广州西堤二马路11号工业品批发市场3-83档	黄　生 020-81920120	• 贵阳市小十字天业大厦B-5号	许　定 0851-5865724
• 广州西堤二马路广州电子城1147-1148档	刘　生 020-81844931	• 南宁市人民北路75号民族商场1楼110档	陈中玲 0771-2616321
• 北京市朝阳区雅宝路福丰大厦108房	钱志文	• 长春市朝阳区康平街新华路27-2号505	袁　海 0431-8581815
• 上海浦东灵岩南路1553弄12号305室	何　怡 021-58376732	• 成都市成华街2号附11号	杨　波 028-3371550
• 沈阳市沈河区青年街15号上实电器商行	任春刚 024-24144006	• 苏州市干将路丁家巷4号祥云电玩	张震球 0512-5215034
• 成都市新华街128号附8号	李杰超 028-3375966	• 兰州市火车站批发市场北三楼3185房	巩新华 0931-8867223
• 乌鲁木齐市铁路北路27号前进广场1F016号	王利军 0991-5846587	• 杭州市文晖路打铁关东路8号晨夕电玩总汇	曾曙霞 0571-5375966转801
• 安徽省滁州市供电局变电工区	陈　洪 0554-2676199	• 昆明市螺狮湾四交易三楼一通道D区208号	孙　征 0871-3542962
• 西安市西新街东路1号骑士门市场B区25-27号	赵青林 029-4221094	• 青岛市墨路662号	张素丽 0532-2856436
• 济南市泉城路11号楼61号	徐　薇 0531-6900068	• 内蒙古呼和浩特市车站东街101号洋峰电子商行	刘春和 0471-6298090
• 武汉市保成路4号楼天奇视听商行	王剑云 027-82802475	• 南昌市福山地下商场61号	江　泳 0791-6221814转3003
• 石家庄新和电子城二楼B1D区50-60号贵田电玩	马　勇 0311-7035241	• 山东省临沂市兰田集团斜对面国兴游戏专卖店	刘玉国 0539-8236678

利昌行有限公司　电话:020-81391404 传真:020-81710500　手提:13902203292 联系人:刘生



《无题》 武汉 李峰

●天津钢管公司天车 高读者，你对野读者的意见十分中肯，确实让你给说着了。而"灵魂力量"你是头一份。

→↓↘格斗天书↓↘→

霸王塾

攻防十分严密
系统非常之多

VF3(三) 广州 野

■鹰岚：相扑手虽形体巨大，但绝不容忽视，他的突张手(PPPPPP)速度极快，易令对手连续挨打。而中段技肘当(→P)后还可接另一中段近肘当下压（肘当中←P)，而肘当后立刻前冲接各种大威力投技往往也令对手哭笑不得。因此鹰岚虽连技较少，但却是最有希望15秒内KO对手的强者。上级者向，重量级。

连技：自己处于高地而对手位于低处时，如佩场地，双手突进(→→P)>稍停>诸手突张(PPPPPP)>追加。威40%，难70%，中25%。

注：此招难在双手突进后，若按键慢易打不中，若太快，则易形成诸手的突进(→→PPP)这招。应多练习。

■梅小路 葵：实在是VR3中最难修炼的角色。此人因打击技威力偏小，因此实战中主力武器是投技与当身技。本人的当身技经过近两个月"走火入魔"的修练后，约已可准确判断出对手40%的主要攻击技法。但我的一位朋友现已强到对手几乎不敢轻易向他"动手动脚"只可任他鱼肉的地步。这也许真是天份吧！

1. 横打(→P+K)>各种快速打击技或冲前投技。难20%，威未定，命50%。

注：横打这一招是一种较为赖皮的技法，它有50%的概率可破坏对方防御。因此各种快速打击技如二连突(PP)即可命中，而大月车(↓K+G)这一招因有准备时间，故难命中。

2. 绫手取（↓起立途中P+G)> 技碎（对手倒地时追加投↘P+G)>追打。

3. 雷刃破(→K)对手浮空>PP>大月车(↓K+G)>技碎(↘P+G)>追加。威45%，难65%，中30%。

■影丸：速度型角色，近身战极为有利。肘打(→P)及贴铲(↓K)连续交叉使用足以令对手心烦。旋蹴(↓K+G)堪称是一切中段足技的克星，而弧延落(←P+G)后追打手段十分丰富，有些虽很难，但还是应多练习使用。不折不扣的初级角色。

1. 侧踢(↘K)>对手浮空>影刃(→↓↘P)>追加。威25%，难50%，中50%。

2. 弧延落(←P+G)>影刃>追加。威30%，难13%，中80%。

3. 龙尾闪(←←K+G)>后贴铲(↓K)>追加。威25%，难40%，中100%。

注：勿将追加技误出成浮身膝蹴(⇓→K)，解决方法是后贴铲后松开摇杆，再(↓K)。

4. 背后是墙壁，弧延落(←P+G)>丹月蹴(↗K+G)>散弹击脚(PPPK)>追加。

注：笔者认为此招就是VF3中威力最大的一招了，若还有玩家可击出更大的威力，请告之。这一招还有一分歧，即丹月蹴后接↓P>影刃>追加。不过威力较小，约为50%。

本人对VR3的研究还只是管斑窥豹，望全国VR高手指正。

广州热切盼望VR4的人



↗NAMCO在美国经营的"WONDER PARK"，正举行铁拳TT全球大会决赛。

VF3(补)

天语：VF进化至TB版后，愈发感觉其博大精深。广州"野"读者通过自己的街机实践总结出一些连续技，虽然尚缺杰夫里、舜帝、沃尔夫等人，但精神的确可嘉。南京航空学院的王劭亦从美国网站上取得一些"限定型"连技，并结合自己的DC实践寄了过来。限定型连技主要是壁限定和高低差限定，配合着角色体重的级别，必须做到见机必出，否则就连不上，可知其要求之高，不过还是要介绍的。这里先补充一点儿小技巧和小诀窍。建议手柄设置，

L:闪避，R:防御，X:拳，Y:视点，A:脚，B:脚

除崩击云身双虎掌极难发出外，其他人物的招式用此种设置皆可顺利发出，如陈洛的↓KK⇓KK+G。DC版的手柄只能设定最原始的G、P、K、E，而无法对它们进行组合，如K+G、P+G等不能设定在一个键上。故提此一点。

■杰夫里：重量级的他采用原始粗暴打法，连技简单。如←↘P+K>←P+G>↓K，↓K命中(对手硬直际)>↓↘→P+G，↘↘P>→→PP>追加，↘↘P COUNTER>↘按住(PPP)>追加，⇒K>各种可能的空中追加。有一些固有技十分好用，命中则全出，不中则强收，如KKP，←KP，←↘PP即是如此。投技方面，唯↘↘P+G远距有效，其他酷投须近距见机行事，如↙→P+G、←→P+G>→P+G>→/←P+G。这人的缺点是下段稍逊，下段投(P+K+G)不易出。壁投时可以↙P+G(背后是壁)和←↘P+G(面前是壁)，声音绝对好听。此人并不好惹，其压迫技巧多，投技过于厉害。

■陈洛：自VF3大会得到亚军后，洛的饭馆突然陷入了经营危机，此次再度参赛是为赚钱救饭馆。首先指出，↘(长按)P>P←P→P是可以实现的。另此人的"振返"亦算好用，出招之后转过身的技巧有←←P，←←K+G等，背向对手时即可P←P→P或↓K。←←P.K+G亦可。陈洛用←↓P+G扭过对手后，可及时↘PPP↓K，他最高难度连续技是，斜上掌(↘P)COUNTER对手>P+K>PPP↓K。

■舜帝：技巧搞笑的角色，威力虽小但酒6以上各种COMBO实现。饮酒技当然首选→P+K，命中即5点，仰饮酒↓P+K+G则能加1点，对手以特定技可击醒醉汉减点。老汉最大的特征是边打边闪，许多固有技都融入E键，一招出完则角度已变换，或者招式出完自己已躺在地上，对手无法攻击。试举几例，←EP，↖E.P+K，PPE↓KKG(酒6)，←↙↓↘→/↓↓.↓↓(侧寝)>KP↓KK，等等。

1. ↓↘→P>↓↘→P←P>↑P的追加。(标准空中COMBO)

注：要求敌我逆足，即我左(右)脚在前敌右(左)脚在前。否则就是顺足态，即我左(右)脚在前敌亦左(右)脚在前。

2. 顺足正常态时，只需↓↘→P←P>↓↘→P>↑P的追加。

3. ↘P+G>E.P+G。

注；敌在我右时。第一段翻过对手后后单按闪避键，然后立即按下P+G投之，啪啪……。若敌在我左边，则须将E配合方向↓使出。

4. ↘P+G翻至对手身后(敌左我右)>↓↘→P←P>←↘P。

注：第二和第三段摇杆的方向应与上述表记相反才对。

大连建筑工程学院郑秀松某日下午玩PS版98：用97模式夏尔米练罗伯特时，突发奇想A>→↘↓↙←→↘↓↙←A>一个超重击，此时罗在屏幕右边，练习方式为电脑默认情况，各项均不调动，背景为船，背景老头无异常，然后竟狂点A至……41连击。

→↓↘格斗天书↓↘→

援护攻击与COUNTER连续技

天津红桥 李镇国

由于KOF99中启用了新系统—援护攻击，以及COUNTER模式中可由必杀技CANCEL超必杀技，虽使本作增色不少，但如果要成为KOF99的高手，就必须对每个角色的援护攻击与COUNTER连续技了如指掌，下面就笔者发现的有关援护攻击的追打和COUNTER态下大威力连续技作个简要介绍。

一、援护攻击的追打

★援护角色：特瑞

追打方法（全过程的步骤以小写字母顺序表示）：

选用八神时，法①（自己身处版边，对手距己2个身位左右）a.援助攻击，b.八稚女，c.（特瑞将对手打飞）用八稚女或祈爪栉（↓↘→↓↘→B/D）追打。

法②跃至对手背后百合折（←B）>a>b>c

注：上述连续击威力不俗，普通状态下可打掉对手约1/2血，MAX状态下威力更为恐怖。

★援护角色：罗伯特

追打方法：

①任何角色都可用大威力的连续技追打

②选用包时，a.超杀→←↙↓↘→B/D命中，b.跃起C>↓B×2，c.援助攻击d.C>→A>↓↙←↓↙←A/C。

注：MAX态下，b中可再作适当追打。

③选用东丈，a.将对手逼至版边，呼出援助，b.C>↓↘→↘↓↙←A/C，c.低踢（↓↘→↓↘→+B/D）蓄住，待对手倒地放出。

★援护角色：MAXIMAM、二阶堂红丸、安迪、东丈、不知火舞、尤莉、拉尔夫、克拉克、包、MARY、藤堂香澄、金家藩、蔡宝健

追打方法：以1HIT大威力技追打为最佳，推荐，

K' ↓↘→↓↘→A/ C，拉尔夫↓↙←↙↓↘→B/ D，矢吹↓↘→↓↘→A/C，李香绯↓↘→↓↘→B/D

★援护角色：矢吹真吾

追打方法：任何技

★援护角色：椎拳崇

使用方法：援护角色出来后，使用任何必杀技，均可加不同程度的血，HIT数越多越好。

★援护角色：KING

使用方法：选用K'，待对手距自己2~3个身位时，呼出援护角色，a.快速使出超杀↓↘→↓↘→A/C，b.待对手从空中落下时，再用上述超杀追打。

二、COUNTER态下部分角色大威力连续技：

草雉京：跳D>站C>轻铄铁1HIT时>百八拾二式

二阶堂：对手在角落，跳D>站C>轻雷韧拳>幻影飓风

矢吹真吾：跳C>站C>重花研2HIT时>凤麟

特瑞：跳D>站C>重能量波>高轨喷泉

安迪：跳D>站C>重背水掌2HIT时>斩影流星拳

不知火舞：跳D>蹲C>↘B1HIT>小夜千鸟连龙炎舞>超杀忍蜂。此技打掉对手2/3血。

罗伯特：跳C>↓B>↓A>↓蓄↑A（2HIT时）>十段脚

KING：跳D>站D>←↙↓↘→C（3HIT时）>沉默闪光

MARY：跳D>站C>←A>←蓄→B>台风。打掉对手3/5血。

COUNTER连技简化输入

湖北襄樊 野花

天语：河南新密市陈伟说他们那儿99最高648，他1挑3“却只有432”；还有一位“李宁”读者也不开心，投稿时心情沮丧，“因这一段时间我连遭重创”，为考试几个月没动把的后遗症“终于暴露出来”，刚开始“我还能称霸”，但眼着别人对99掌握的日益熟练，而反之我的战术显得非常僵化，以前对战时的气势与沉稳“荡然无存”，本来最初想写一篇99实战心得，“但看来要延迟了”。其实我现在的技术也没怎么下降，不同的是99对战的要求更高了，“而我却还沉浸在以往称霸97时的战术，当然是要落后了”。如果说97求猛，98求稳，则99就要求智了，“不知我顽固的死脑筋是否还转得过这个弯（上天保佑……）”。

可见，街机厅中打得好就是老大，打得不好或赢不了别人，就得利利索索走人，苦练后再来。当然无论是老大，还是走人，都不得在机台前喧哗？（笑）今期限于页码，下期再详细解决呼出同伴的连续技以及COUNTER问题，由湖南大学人文系新闻班、吉林工学院等同志供稿。投稿者最好能够比较深入的讨论某一个或几个问题，以利提高被刊发率。

99的COUNTER态超杀连技令部分玩家望而却步，却不知这种连技也是有简化输入法的。

一般地，超杀的“箭头指令”是由两部分组成，即俗称的“正摇、正摇”、“正摇、反摇”、“反摇、反摇”等等。而在COUNTER MODE时如果超杀的前部分指令与上一招必杀技的“箭头指令”输入把位相同，我们可以省去超杀那前半部分指令而直接输入后一半的指令。例：

红丸的“近立重脚>雷韧拳>幻影飓风”，一般输入应该是“D>↓↘→A>↓↘→↓↘→A”，而“D>↓↘→A>↓↘→A”同样有效。而舞的“重拳>龙炎舞>超杀忍蜂”，C>↓↙←C>←↙↓↘→D”就行了。

这样一来，在一般输入情况下难度要高许多的COUNTER连技也成了“小CASE”。京2有个“重拳>轻鬼烧（离地前CANCEL）>无式”，在轻鬼烧离地前标准输入“无式”有点强人所难，但一经简化即成“庶民连技”。还有一些经典例子如下（只将后两个关键部分显示出来，前面的普通技与招式指令略）：

■良：轻虎炮（离地前CANCEL）>天地霸煌拳■由莉：轻空牙（离地前）>灭鬼斩空■琢磨：虎煌拳>龙虎乱舞■京：妄想踢>沉默闪光■金家藩：半月斩>凤凰脚■香绯：那梦波>大铁神■八神：暗钩手>祈爪栉■玛丽：轻重直之箭（离地前）>野玫瑰/（动感闪光>玛丽台风）

除以上所列连技外，还有许多SUPER CANCLE用这种方法能玩出来，但却连不上，如红丸“雷韧拳>雷光拳”，八神“暗钩手>八稚女”等。这与COUNTER态时超杀特性发生了部分变化有关（主要指出招速度），不知大家注意了没有？最后想提醒一句，用此方法虽可使输入速度大幅度加快，但也不要一味求快，节奏适中才是最重要的。（天语：此文虽小意义重大，还将推而广之）

●RB2饿狼传说：难度不明。我的苦练成果是使用秦崇雷打的是1219100，使用不知火舞打了1203800。（河南淅川 马鸣）

霸王塾

小天天主持的高打乐园

决 天草降临

天津 燕尾王

侍魂。侍，武士；魂，灵魂、精神。武士的灵魂，即刀。但在下认为它有另一个意思，那就是武士蕴藏于“决”字之上的精神。在下从《真.侍魂》到《天草降临》上千次的与人对战，有悟于这个“决”字。（注：在下不是绯村剑心）

玩家分为两类：为赢而决的人，为决而决的人。

前者有三，一是对战时只会使用无赖技巧，如“天草”中霸王丸的旋风烈斩（轻斩）> ↓↘→A，对手只有闪避或跳过，由于连发旋风，闪避根本不是办法，只得跳过，霸王丸收招极快，又会发弧月斩击落对手，如此反复，堪称无赖。或使用枯燥无味却封杀对手的玩赖技巧，如塔木塔木的轻斩很长且连打，使对手根本无法还击。

其次是使用无限连杀，使对手即使满血中招也会一命呜呼。例子皆是，这里就不举了。

使用以上两种技巧的人用贵刊以前的一篇文章说许是“走入魔道”。他们取胜不靠经验，不靠反射神经，不靠对对手的观察力；而只凭手按的快，按的熟，按得连。好像是学生专攻文科，背政治，背历史，背得滚瓜乱熟而根本不靠脑筋思考一样，他们绝不会感受到凭多方面综合能力而决胜的那种快感。为赢而决的人简直是像在完成任务似的取胜，如此两人遇在一起对战，比起手快，在下看来不如去美国西部当牛仔决枪战去罢了。其实为赢而决是懦夫的表现，他们的对战，根本谈不上是真正的决斗。那些败给他们的人都会不甘心失败而只能鄙视地说一句：“真玩不对！”

上述两种技巧有一个共同点，就是反复使用同样的招数。但有的人虽使也不过是偶尔小调节奏，不会连续使用，如牙神（罗刹）击对手反身的前冲中斩是很好用的无限连杀，可有人在此技斩两下后，便不再重复使，而用三空杀，对手虽损血倒地，但也毫无怨言。这样使牙神的人不算是为赢而决的人。

还有，SNK公司设计的武器击飞程序在下看来是一种考验或测试，它可以体现玩家的品质，确定他决的目的。当在下用超必杀技或在拼刀中打飞对手的武器后是不会再进攻的，因为打败一个赤手空拳的人比战死更颜面无光，叫对方拾起武器再战，让他输得心服口服。但第三种为赢而决的人一见对方武器离手，便趁机大肆猛攻，大举进犯，以此大获全胜。其实这恰恰说明他怕了，畏惧对手拾起武器反击获胜，也就是承认自己不比对方。空手失败实不甘心，在下感触最深的就是一声“以格列……亚嗄”后此局便告失败。前面提到不去斩一个空手的人当然也非绝对“不去斩”，如对方扮加尔福特，喜欢拳击的无赖技，那便不要轻饶，抬手诛之。且也不要留情于对自己武器脱手仍进攻的人，鲁迅也曾提过《论“费厄泼赖”应该缓行》(Fair Play，公正决斗的意思)，以痛打落水狗，当然这只是以牙还牙，在下还是认为Fair Play应当执行了。

在下善使柳生十兵卫（罗刹），二、四代皆同，且是为决而决人。对战时使出柳生心眼刀架中对方的快感是那些为赢而决的人所不能感受到的。在下深恶无赖，玩赖和无限连杀技巧，如遇之，哪怕倾我所有，弹尽粮绝，损失惨重，也要死战到底，斩之而后快。在下觉得有义务，有责任去决杀这些“走人魔道”的人。只是在下在侍魂Ⅳ十七人中独头痛霸王丸，无赖技“气加铜”（编者注：这大概是天津话，波动加升龙的意思？↓↘→？ >→↓↘？）实不知如何对付。



最后还想再提一点，不知为何，战CPU时已有一种无法形容的空虚感，宁可赠予他人或用两局CD > AABBCCABCC-CC > ↓↙←开始键（13斩连自杀）去结束它，也许这正是为决而决之人的精神所在。

借此机会，谈了在下对战上千次的一点心得，也许有过激之处，请涵，是因不可用自己的观点强加于别人。不过在下真的相信这篇文章与“侍魂”二字的本质含义是有联系的，且想信所有的格斗游戏皆如此。

真正的对战，真正的高手，已明白决不是为赢，而是为从中寻求激情，寻求惬意，寻求领先经验、反射神经、洞察力等多方面能力综合在一起并经努力发挥而取胜的欣喜。这是一门艺术，人生亦是。谁愿一生平庸，有比小悟空选择冒死喝下超神水，而不是去稳妥地修炼几年，以战胜短笛。又比赔塔在人造人出现的三年前便得知而不马上去破坏以追求战斗。侍魂对战，如能和一个真正可以称得上是对手的人决，那是一种莫大的幸福与享受，在按键挥刀的一刹那，已忘却了自己是谁。

号外：在下使柳生十兵卫（罗刹），平素苦无真正的对手，也曾听说本市八里台某厅、服装街某厅有高手，去往决之，但不能尽兴而归。很高兴能通过“高打乐园”来挑战中国四大直辖市之一的天津之“天草”高手。在下于每周日下午4时至5时在红桥文化宫进门左边上楼街机厅恭候来战者，以相切磋。（注：如来者使用霸王丸，在下亦会换使霸王丸与之对战）

个人介绍：李读者，18岁，天津五十一中学生。

责编“天语”编后感想：游戏厅中一展才华，是许多人的梦想，日本之所以经常举行大会，就是想看看高打的风采。中国之大，各种游戏皆有封顶人才，“天语”碰巧在海河边上某厅看到一将“SIDE POCKET”打得天花乱坠的青年人，似已超过之前“天语”在某影院厅中看到的略胖中年人的技巧。其人云：“没见过比我玩得好的”。想想也真是遗憾，能将台球打到20万的，何其少也。霸王孰和街机仔、天师道场（封神榜亦收家用机各类游戏战绩）欢迎各路街机英雄踊跃投稿。

“诚请归隐高手重新出山，提笔共商游戏文化大业”

●圣剑传说.玛娜传奇：99级，全部必杀技都练出，全部的事件都完成。各种武器的威力都在255左右，30小时爆机，未看任何攻略，不用金手指。●FF8：这个设计上有致命缺点的游戏，我全部人物都未升过级，收集全部卡片、全部召唤兽、全部人物都有究极武器与究极必杀技，在魔女建城打封印兽时，除了外形像铁巨人的那个，其他封印兽（含ω兽）连反击的机会都没有。打最终BOSS时，当她的召唤兽被干掉时自爆攻击了一次，直到死都没有攻击机会，仅用28小时。未看过任何攻略，没用金手指。望天师将我这两页心得公布于众，让部分人少一分怀疑，多一分长进。（秦皇岛 陈舒）



PS 发售 5 周年特别企划

五年的脚步

1999 年 12 月 3 日。这一天是 PS 诞生 5 周年的日子。这五年中有多少喜怒哀乐，多少悲欢离合，记录着我们的青春岁月，这段光阴会一直珍藏在我们的记忆深处。为此，本刊特地制作了一个专辑栏目“五年的脚步”，与读者共同回顾 PLAY STATION 这五年的历程。

译/刘飞扬、王昊　　责编/P Ⅱ

1992 年～1993 年

索尼与任天堂合作

索尼计划与任天堂合作生产超任用的 CD－ROM，暂定名为 PS－X。当时 CD－ROM 已开始逐渐在电脑上普及，因此 PS－X 也被寄与了很高的期望。但是……



一年后

索尼与任天堂决裂

由于在一些细部无法达成一致意见，任天堂、索尼的这次合作最终还是以失败告终。索尼宣布将单独开发次世代 CD－ROM 游戏机。93 年 10 月 PS－X 首次公布了游戏画面备受瞩目。

1994 年

12 月 3 日

1000 型 PS 正式发售

在这一天，PS 终于发售了。鉴于其成功的事前宣传攻势，很多人都希望在发售日买到一台 PS，于是便出现了从发售日前一天晚上就在店前排起长龙的景观，准备好的首批 10 万台也立即告罄。

商店大混乱

在秋叶原（译者注：秋叶原为日本著名电子商业街）的批发店内，居然竟贴出了在 PS 售完之前暂停其余商品销售的布告，从这一点亦不难看出 PS 的人气之高。

1995 年

1 月 4 日

SCEI 在美国与欧洲设立“据点”

索尼宣布在美国成立 SCEA，在欧洲成立 SCEE 公司，同时还发表了其在美的 100 家代理公司。

2 月 8 日

PS 在日本产量突破 50 万台

在这一天，索尼宣布日本国内的产量为 50 万 1000 台，突破了 50 万大关，同时软件销量也已达到 230 万套。专卖店的实售率为 94.7%，处于完售状态。右图是对硬件销量做出了巨大贡献的 NAMCO 的“山脊赛车”。

3 月 24～26 日

首届 GAME EXPO 开展

日本首届游戏展示会“GAME EXPO”开展。PS 展位的规模为全场最大，软件则有“斗神传”、“铁拳”、“心跳纪念品”等大作。任天堂、世嘉、3DO 也有各自的展位。

5 月 13 日

E3 大展召开

全球数字娱乐界汇集一堂的 E3 大展在洛杉矶召开，索尼在 E3 上宣布“9 月 9 日 PS 将在美发售”。

29 日

PS 在日本产量突破 100 万台 黄金碟片奖发表

PS 的产量数终于在 5 月的第 4 个星期突破了 100 万台，索尼为销量超过 50 万份的人气软件“山脊赛车”（NAMCO）、“铁拳”（NAMCO）及“斗神传”（TAKARA）颁发了黄金碟片奖。



7 月 21 日

普及型 PS（SCPH－3000）发售

索尼开始发售与 1000 型相比省掉了 S 端子的新机体，同时，由于销量突破 100 万台，成本下降，主机价格也降为 29800 日元，这样也就进一步推动了 PS 的普及。这时候你去任何一家游戏专卖店买 PS，回答都是“缺货”。

9 月 29 日

PS 在美、欧发售

PS 终于在美、欧上市，其人气之高亦不亚于日本国内。但也出现了一个问题，就是有人发现在日本以外旅行时购买的 PS 软件无法用于在日本

购买的 PS 主机上。另外，发售时的售价为 399 美元，按当时的汇率折合成日元为 4 万日元，与日本国内的售价几乎相同。

10 月 7～8 日

Play Station EXPO 召开

在晴海的国际展销会会场上连续两天举办了 PS 的单独展销会。依旧是彻夜长龙的盛况。

11 月 3 日

PS 的巨袜促销开始

从本日起凡购买 PS 主机，即可获一只居然能装下整台 PS 主机的巨袜！对这只巨大的袜子没有人不瞠目结舌的。

12 月 31 日

PS 在日本产量突破 200 万

PS 在 95 年底销量终于突破了 200 万。但谁也未注意到明年将有更大的新闻在等着我们……

1996 年

1 月 22 日

史克威尔宣布加入 PS

在超任上推出了以“最终幻想”系列为代表的一系列超大作软件的史克威尔终于决定加入 PS，它的加入使一大批超任玩家也无怨无悔地投入了 PS 的怀抱。软件在第二年 1 月发售，依旧好评如潮。


SCE向けソフト開発
任天堂陣営のスクウェア

右图为 96 年 1 月 22 日「日本工业新闻」刊登的有关「史克威尔参入 SCE」的报道。

3 月 27 日

Play Station EXPO'96 召开

第二届展销会在晴海国际展销会场 2 楼召开。WARP 宣布其“Enemy Zero”将不在 PS 而在 SS 上发售，NAMCO 展台也摆出了卍党加入后的“铁拳 2 · 日本一决定战”。

28 日

Fighting BOX(SCPH－3500)发售

以前的 PS 皆以 PS 主机＋手柄的形式发售，新的“PS Fighting BOX”则以 PS 主机＋双手柄＋一块记忆卡的形式以 24800 日元发售。

5 月 9 日

SCEI 接受公正交易委员会的调查

公正交易委员会以 SCEI 控制 PS 软件的价格为由对 SCEI 进行了全面调查，最终于 98 年 1 月 2 日对 SCEI 提出“排除劝告”。与中古问题相比，这场骚动就小得多了。



15 日

PS 在世界内产量达到 500 万台

PS 在日本和海外的产量数合计已突破了 500 万台。具体来说，日本 270 万台、美国 130 万台、欧洲 100 万台。受此影响，6 月的新价格 PS 也推出了。

6 月 11 日

实验计划“上网啦”正式启动

这一计划是要使普通用户也可以低廉的价格买到 PS 软件的开发器材，并在因特网上将自己的作品发表。该实验计划“上网啦”于本日正式启动。

17 日

便利店流通的尝试

以“24 小时都能买到游戏”为口号，索尼开始了在便利店销售游戏的“便利店流通”尝试。经过试行期，这一新型流通方式于 11 月正式施行。



在 5 年时间里，PS 的产量已经突破 7000 万台！！

22 日

新价格 PS 主机(SCPH－5000)发售

在 PS 主机全球销量突破 500 万台的带动下，新价格主机以 19800 日元（主机＋手柄）的超低价发售了，这也是最后一种带有 3 针 AV 端子的 PS 主机。通过这次降价 PS 的价格已与土星相差无几了。

8 月 22 日～24 日

第二届东京游戏展召开

96 年度最大的游戏盛事“96 东京游戏展”在东京召开。参观者的目的不仅在于新作游戏，更是为了观赏各种演出和游戏周边商品。

11 月 1 日～4 日

Play Station EXPO'96－97 召开

本年度的这次第二届 PS EXPO 的重中之重便是即将发售的 FF7。会场上摆出了设玩展台，用户可以一睹 FF7 的芳容。另外展出的还有 NAMCO 的“魂之利刃”，SCEI 的“妖精战士 Ⅱ”、“狂野兵团”等超大作。今次的展示会已经为年底和 97 年春 PS 主机与 FF7 的狂销打埋下了伏笔。



15 日

新型(SCPH－5500)发售

新型号 PS 使用了可以与所有电视连接的 AV 多功能导线，使零部件制造更为简易，生产性上升了 30%。

15日

便利店流通正式启动

在全日本范围内便利店流通方式于本日正式启动了。但是最初的销售并非一帆风顺，也发生了一些纠纷。

15日

3枚装记忆卡发售

一直以一枚2000日元发售的记忆卡从本日起出现了以三枚一套4000日元发售的低价套装。

30日

PS的世界产量突破1000万台

从两年前在日本发售至今，PS在世界范围内已产量突破1000万台，远远地将其它次世代主机甩在了后面。

12月 1日

PS在亚洲地区开始发售

尽管亚洲市场存在很多问题，PS还是终于在亚洲发售了。与日本国内的型号不同，在亚洲发售的主机机身为白色，还可以看VCD。

1997年

1月 9日

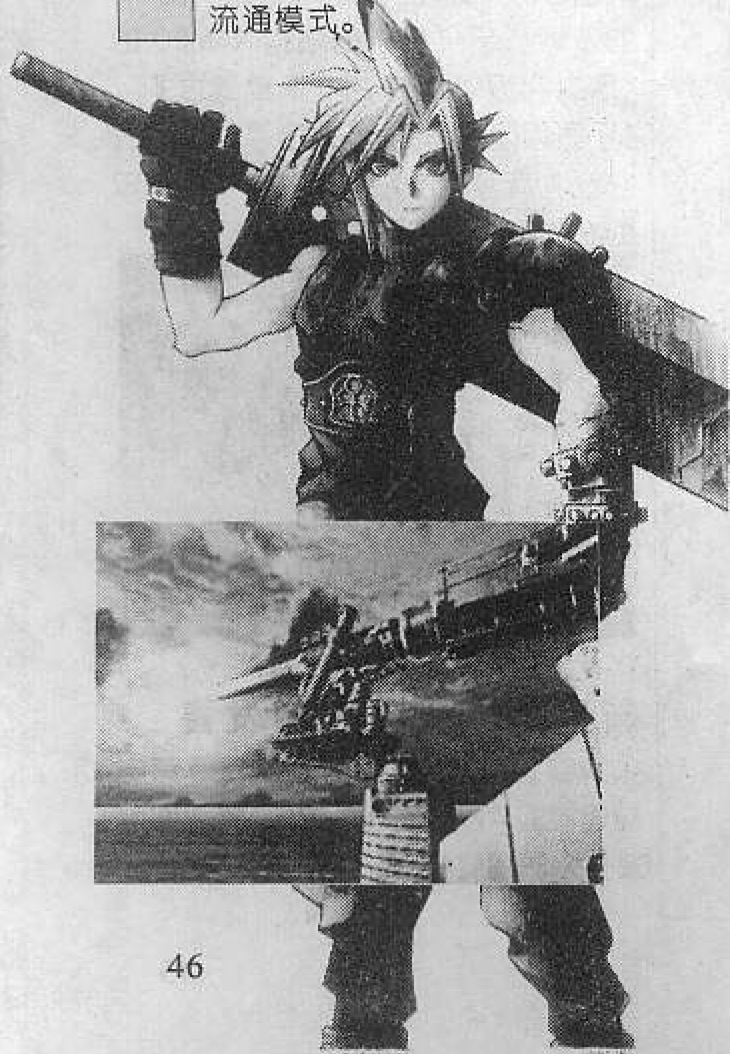
艾尼克斯宣布加入PS

以DQ系列闻名于世的艾尼克斯正式宣布加入PS了。其"勇者"系列最新作"7"预计将于近期发售。

31日

"最终幻想7"发售

史克威尔的大作"FF7"终于发售了。该作最终创下了300多万份的记录，不仅如此，该作的大多数是在便利店售出的，从而一举确立了便利店流通模式。



3月 3日

在北美售价由199降至149美元

北美PS的售价由199美元下降50美元至149美元，以当时的汇率兑换成日元仅为18000日元左右，降幅可谓极大。

19日

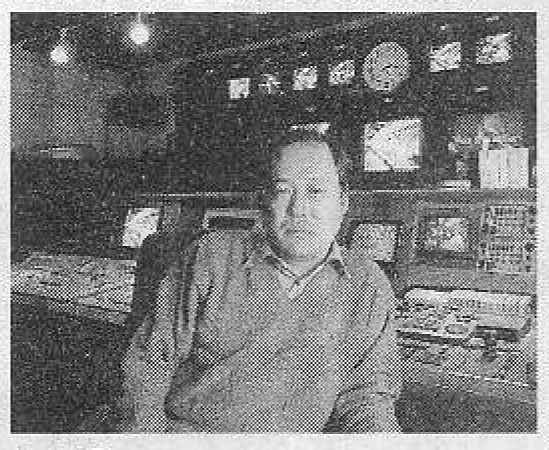
PS的世界产量达到1300万台

在96年末产量突破1000万台大关的PS，在当日已达到1300万台。SCEI由供不应求而决定扩大生产。

31日

HUDSON宣布加入PS

制作出如"炸弹人"及"天外魔境"等人气作品的著名软件公司HUDSON终于宣布加入PS。HUDSON之后推出了"桃太郎电铁"等一系列畅销软件。下图为HUDSON常务董事长工藤浩。



4月 4~7日

97春季东京游戏展开幕

东京游戏展决定一年召开两次。在本届游戏展上可以说是好戏连台，先有史克威尔的"前线任务2"，接着NAMCO的"铁拳3"也移植到PS，KONAMI宣布投入PS版"心跳纪念品2"的制作。

28日

模拟手柄开始发售

一种与普通手柄不同的新型模拟手柄开始发售，但由于种种原因，这种模拟手柄最终被振动手柄所取代。

6月 11日

Play Station Award '97召开

Play Station Award是为了表彰那些年终累记销量超过一定数量的软件。本年度的三白金奖当之无愧地授与了"FF7"，得到白金奖的作品为"生物危机"，金奖则有11件作品获得。

18~21日

E3大展召开

今年E3迎来了第三个生日。在本届E3展上有众多新软件得到了展示，而在日本销售超过300万份的"FF7"则更是受到了欧美的瞩目。

7月 7日

软件发售日由周五移至周四

一直以来，PS软件都是在星期五进行发售，而从本日发售日起变更至星期四，秋叶原的长龙也相应地成了星期四的景观……

9月 5日~7日

97秋季东京游戏展开幕

秋季的游戏展在千叶的幕张博览会场召开，正处于硬件销售颠峰期的PS也带来了更多的软件。

10月 24日

新型号PS(SCPH-7000)发售

这种新型号PS使用了在听CD音乐时画面可随音乐变化的"Sound Scope"机能，并且同时捆绑了振动手柄。另外，振动手柄也于11月20日开始单独发售。

11月 15~16日

Play Station Club Festival召开

在会场上安装了500多台试玩台，玩家可以玩到预定12月以后发售的游戏的体验版。

1998年

2月 5日

PS在全球突破3000万台

PS在全球的产量数终于突破3000万台了，日本1065万台，北美1075万台，欧洲860万台。从数字上我们不难看出，无论在哪个地区PS的增长之势都是极其迅速的。

3月 20~23日

98春季东京游戏展开幕

一年两次分别在春、秋季召开的东京游戏展可以说已成为了一年中日本玩家最盛大的节日，本次游戏展中则更是有"铁拳3"、"合金装备·索利德"的助阵。

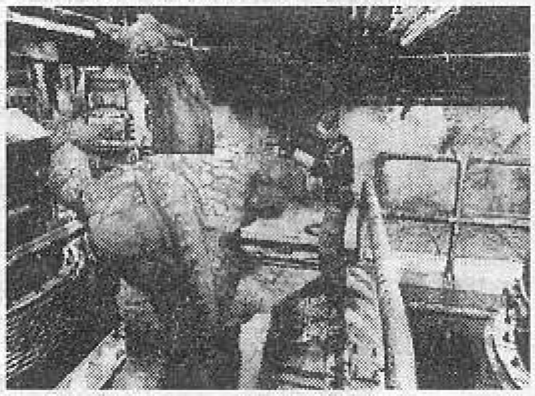


「合金装备」以严谨的系统与厚重的世界观而大受好评。

5月 15日

Play Station Award'98召开

本届Play Station Award已是第四届了，双白金奖由"GT赛车"和"生物危机2"获得，另外还有8部销量超过百万的作品，获得了白金奖。



27～30日

E3展开幕

世界最大规模的游戏展E3大展在美国的亚特兰大开幕了。索尼展位之大显示出了PS在全球的影响力。

8月 31日

PS在欧美降价

索尼将PS在美国的售价由原先的149美元降至129美元，在欧洲的售价也有所下降。另外本月21日索尼宣布PS在全球的累计产量数已达到了4000万台。其中对PS的普及做出巨大贡献的是近期推出的"铁拳3"与"生物危机2"。

10月 6日

DC发表

由于土星在日本国内市场一蹶不振，世嘉决定推出其下一代主机Dreamcast，同时NAMCO亦表示愿与世嘉合作。



9～12日

98秋季东京游戏展开幕

本届游戏展上最引起人们话题的是DC。世嘉表示将把"樱大战"等大作续作在DC平台上推出，令人为之一振。而索尼展台则以PS主机的PDA系统"POCKET STATION"及"古惑狼3"吸引了大批玩家。

12月 9日

"POCKET STATION"发售延期

本来预定赶在圣诞节商战的12月23日发售的"POCKET STATION"因故延期至1月23日发售。

21日

PS全球产量终于突破5000万台

从8月21日突破4000万台起仅过了4个月PS在全球的产量就又增加了1000万台！在PS2正式发售前这一数字将仍会扩大，让我们拭目以待。

1999年

1月 18日

PS再次降价

PS的售价由19800日元再次降至15000日元，即便加上"POCKET STATION"也不到20000日元。

23日

"POCKET STATION"发售

一度曾延期的"POCKET STATION"终于在本日发售了。首批产量可以说一眨眼就售完，其人气度可想而之。



2月 11日

"FF8"发售

本年度的第一套超大作"FF8"终于在本日正式发售，秋叶原大街上又排起了长龙。"FF8"最终售出400万份以上，刷新了PS软件的销售记录。



17日

PS2(暂定名)传出新闻

本日，在美国旧金山召开的某活动中SCEI与东芝共同发表了新处理器。有人估计这个芯片将用于次世代PS，这一传闻震惊了业界。

3月 2日

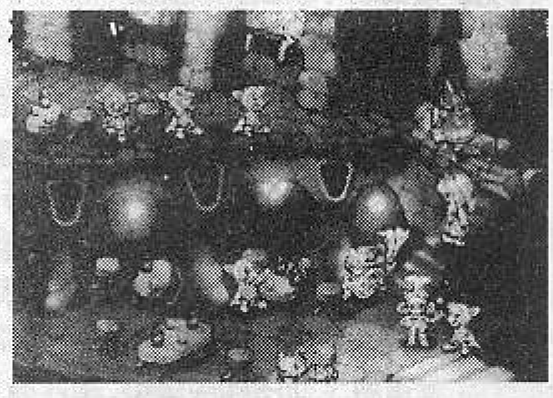
次世代PS(PS2)首次公开

一直仅在人们的传闻中出现的次世代PS终于在本日正式发表了，而对其强大的机能，在场的人无不发出惊叹！！

19～21日

99春季东京游戏开幕

尽管人们一致认为可以在本届游戏展中一睹先前发表的PS2的芳容，但这次希望却落空了。不过，"圣剑传说·玛娜传奇"及"MACROSS VF－



25日

史克威尔公开为PS2制作的图像

史克威尔可以说是最早投入PS2软件开发的公司了。当日，它在其主页上对其为PS2专门制作的CG图像进行了解释说明。

5月 12日

任天堂发表世代主机"海豚"

为取代在日本国内市场上萎靡不振的N64，任天堂与松下电器共同发表了任天堂的次世代主 机"海豚"，预定于2000年底正式发售。

13～15日

E3展开幕

本届E3在美国洛杉矶召开，SCEI展台上由于安放了可操作的PS2因而被参观者挤得水泄不通。

27日

游戏软件中古问题的初裁

游戏厂家与专卖店之前争执已久的中古问题终于在本日有了说法：东京地方法院判定专卖店方获胜。但厂方依然不服继续上诉。

31日

PS最新型SCPH－9000发售

悄然中SCEI开始发售这种省略了PS主机背面外部扩张端子的SCPH－9000型。目前市场上销售的PS主机多为SCPH－7000型。

6月 9日

Play Station Award '99开幕

今年的Play Station Award也有众多软件获奖。另外，为庆祝PS在全球产量突破5500万台，到场的每位嘉宾都获得了一份特殊的礼物——印有"55 Million"字样的葡萄酒。

7月 9日

光荣发表次世代PS软件

本日，光荣在东京六本木发表了其为 PS2 制作的 SLG“决战”。同时，谜之人物シブサワ·コウ（涉泽浩）的正体也公开了，由于多年以来他的身份一直是谜团，因此不时有人找他签名。

9月 13 日

PS2 正式发表

从“黑暗”中慢慢浮出水面的 PS2 的身影，正有茫茫宇宙中的地球一般夺目。PS2 的发售可谓万事具备，只待 2000 年 3 月 4 日这一天了。索尼希望发售两日内预定销量 100 万台。作为面向 21 世纪的游戏主机，PS2 一出场就赢得了冲击性的声势。也许有一天，PS2 将成为每一个家庭必备的硬件！？

17 日～18 日

99 秋季东京游戏展开幕

此届东京游戏展由于正是在 PS2 发布后开幕的，因此说它是 PS2 进行的游戏发布会也不过分。每天到 SCEI 展台前希望亲眼目睹，亲身体验 PS2 的参观者络绎不绝。

10 月 7 日

中古软件问题大阪裁决

就在前不久东京地方法院判定专卖店方胜诉不久，本日大阪地方法院就作出了相反的判决，厂方取得了胜利。

22 日

“铁拳 TT”、“山脊”与 PS2 同时推出

本日，NAMCO 正式宣布其人气续作“山脊赛车 V”（暂定名）与“铁拳 TT”将于 2000 年 3 月 4 日 PS2 主机发售时一同发售。也许“山脊赛车”最适合与 PS2 主机一同发售！？

25 日

“高尔夫乐园”将与 PS2 同时发售

高尔夫游戏制作名家 T & E SOFT 公司于本日宣布将于 2000 年 3 月 4 日 PS2 主机发售时推出其专为 PS2 开发的高尔夫游戏“高尔夫乐园”。

PS2 的时代缓缓来到……

1994 年 12 月 3 日 PS 正式发售五年零三个月后，次世代游戏机 PS2 登场了。在这五年中，电脑技术日新月异，游戏界也取得了长足的发展。但是任何事物也都有相对的一面，也有人说游戏界已经走到了尽头。

即便如此，我们仍然期盼着新主机，期盼着 PS2 能像 PS 一样创作出一批又一批新类型的游戏，开创一个新游戏时代。而且我们深信，PS2 中蕴藏着无限的可能性……



佐伯雅司访谈录

在 5 年前 PS 发售时，我曾经说过这样的话：“所有的游戏都将在这里集结！”

这是与全体 PS 用户的约定！

佐伯雅司

索尼股份公司电脑娱乐执行官员，通信设计部部长。1954 年出生，1977 年加盟索尼，并进入宣传部进行情报处理，销售统计以及音频配件的经营工作。曾担当过护照大小的 8mm 便携式摄像机的宣传工作，随着 PS 事业的蓬勃发展转向 SCEI，1998 年转籍，担当 PS 推进企划部，以及宣传部的发展工作。

问：5 年前 SCEI 刚刚发售 PS 的时候，您曾经对未来的 PS 市场进行了预测。现在看起来，今天的游戏市场与当初的预测有什么差距和变化呢？

佐伯：预测 5 年后发生的事情确实太难了。发售当天，到底能不能卖出 10 万台呢？我们的心里也在打鼓。正因为注意到了这点，我们才选择了新宿和秋叶原作为首次发卖点，这也充分体现了 SCEI 对游戏市场的认识。当初虽然也有不少发展游戏业的计划，但是 SCEI 还没有完全建立对市场以及玩家的认识。

问：那么，也可以说今天的成绩带有许多偶然性的因素了？

佐伯：是呀（笑）。5 年前，我们还把世事难料挂在嘴边。不是吗（笑）？

问：请问佐伯先生有什么个人的展望以及预想呢？

佐伯：我非常想制作一些有趣的，能够被称为典范的游戏。但是在这 5 年时间里又有几款充满新意的作品诞生呢？

成为典范的软件在它制作出来的瞬间，就成为了当时世上还没有的新形式的游戏。因为好玩儿，所以大受欢迎。于是，仿冒的游戏也接踵而来，这也可以称为一种风俗吧。但是与原作相比，这些仿制品全是些完成度不高的夹生饭，这样的例子不是很多吗？我个人还是喜欢那些具有原创色彩的游戏，如果总是延续别人的东西也就没什么意思了。倘若每年都没有新想法就可怕了！我是这么想的。

问：我想确切地知道成为典范的先锋作品都有哪些。

佐伯：刨根问底，这也是工作所需嘛，我也做不出来。不过我其实是挺想做出来的（笑）。

问：SCE 还是制作了像“啪啦啪啦啪”这样的新颖游戏呀。

佐伯：但还是不够。从产业角度讲，要做到的就是“发明”，因此像“生化危机”、“王国禁地”、“啪啦啪啦啪”、“I.Q”、“XI[sai]”等游戏都是充满新意的作品。

问：“大众高尔夫”……

佐伯：作为高尔夫游戏，**“大众高尔夫”**确立了其典范地位。我认为把体育运动做成游戏是一种创新。很严格吧（笑）。“GT 赛车”打破了游戏和数据

库之间的墙壁，开创了赛车游戏的先河，大家拭目以待新作发售日期吧(笑)。

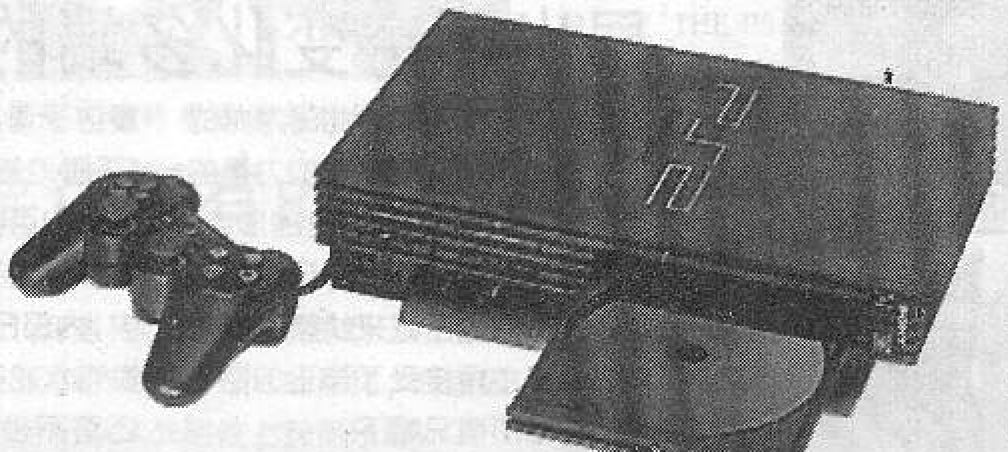
问:5 年间,SCEI 在做广告、推广 PS 这一品牌形象时有怎样的考虑呢?

佐伯:其实我自己只是一个普通的广告制作者。

的确,到现在为止与“游戏的”广告还是不一样的,这样讨论起来也没有什么作用。要是只比较广告的话,竞争对手还是有很多的。虽然我认为我们公司的推进企划部和宣传部拥有全日本第一的实力以及潜在能力,但是如果产品卖不出去,做什么广告宣传也是没有意义的。因为考虑到不同的广告会带来不同的销售量,从而受到不同的外界评价。由此进行 PS 销售并销售自己公司制作的软件,这也能得到满足,但是以广告的主旨、想法、级别、方向为基础,答案并不唯一,有多种解决办法。一定要让玩儿家更尽兴地玩儿,我是这么想的。

问:作为“制作商”,从用户的反应来看有什么想法呢?

佐伯:作为广告来说,最忌讳的就是骗用户。因为我们认为“这是一部好游戏”,所以才制作电视商业广告。要是被玩儿家评为“这是什么破玩艺儿呀”的话是最可怕的了。为了让更多的人玩儿了之后认为很好玩儿而制作电视商业广告。有时在某些主页的留言板上看到玩儿家说“看到了 SCEI 做的广告放心了”的时候,我心里想“太好了!”(笑)。这是一点一点积累起来的,虽然需要花费时间但却是最重要的。



问:对于与玩儿家建立一种信任关系,有没有一种成就感?

佐伯:几年前,在受喜欢的游戏排行中还不入流,最近好像挤进了前三位。这绝对有不仅仅是因为广告的作用,是对产品的评价,我很高兴。让我在这 5 年中感到最幸运的是,能够在索尼电脑娱乐这个大家庭中,以及能够经常和软件制作人员们在一起。

问:无论是什么软件,都要花费一定程度的资而去制作的。但是好像最近根据游戏的不同,制作游戏的方法也会有所改变吧?

佐伯:SCEI 年底投入大量资金制作的大手笔是“ビブリボン”,担当游戏制作的都是年轻人,因此可以说是年轻人们的产品,所以玩儿家会有什么反响我也无法预料。只是凭着有绝对能够卖出去的自信才开始制作的,这也是很有趣的。

问:有没有像“うれるオン”这样的作品呢?

佐伯:第一,要非常简单;第二,目的要非常明确;第三,玩儿家在玩儿的时候会说“胡说!”(笑)。我认为这三条若都具备了的话就万事大吉了(笑)。在平常生活中穿着厚底皮靴的女孩子们会不会玩儿呢,要想到这点的话可是非常需要想象力的哟。然后就是会不会首先在公司内盛行起来。要是好的话女孩子们会大声欢呼的。声音像摩天大楼那么高。(笑)

问:为了能够销售出去,或者说销售的方程式在这 5 年之中建立起来了吗?

佐伯:就算是方程式也没有变数。广告的制作方法就和宣传新车型的方法是一样的。制作了新车型后,为了让用户们都认识此车型轿车制造商们到底会动用多少资金,至于我们进行产品宣传的策略是一样的。为了让大众都认识我们的全新的游戏软件是一件很难的事情呀。

以前在索尼的时候,曾经担当过彩色电视以及随身听等硬件产品的制作工作,无论怎样做广告每月的销售量也都只有 10 万台左右吧。因为使用几亿资金的话产品单价就会提高。虽然是一看就能用公式计算出来,但事实上,要是制作大量广告的话商品就会增大销售出去的机会。畅销的产品是不能缺少大量的广告宣传的。那么说起游戏来,与硬件产品相比较的话软件销售的窍门还是很多的。因为是为了刺激几百万人的购买欲望,所以才要制作更好的广告。

问:在这 5 年间,对于其他的硬件产品有什么想法?

佐伯:还是把用户放在第一位的(笑)。手掌机和其附属的可携带组合都是很不错的创意。就好像看到别人穿着鞋子进屋感到惊讶一样,有的商品的出现也会让我惊讶一下(笑),不过这也是没有办法的事。就我看来,游戏机本身并没有什么,到是同时推销才会产生巨大价值。于是二者完全融合形成一个统一体。所以,其他的公司无论如何,也要把游戏软件和游戏硬件完美组合,这样才会向玩儿家、消费者们展示其魅力。要拥有竞争意识,我想这是根本所在。这样才会走在其他公司的前面,就是这样……这个定律从没变过。

问:PS2 在刚销售时由于还没有很多游戏软件,所以不得不自己制作,当时有没有考虑这一点?

佐伯:我想那时软件已经充分准备好了。与 PS 相比完全不会有这种状况。质与量都不是担心的地方,竞争在于与时间的较量上。原本考虑到 PS2 将在 99 年 12 月开始销售,所以游戏、程序以及广告动画都已经先行制作。但后来推迟了 3 个月,我想应该有充分的制作时间。正像刚才所说的,最关心的是具有创新意义的游戏何时才能制作出来。我个人的期待来说,最希望的是在 PS2 发售后的半年内有一部制作出来,1 年左右再制作一部。正像任天堂的山内先生所说的格言那样“只要有一部就足够了”,我也完全是这么想的(笑)。就 PS2 来说,PS 的地位没有变化。对好游戏的感知性对于游戏制作人来说是绝对重要的,若游戏受到大家一致好评的话以后的事就好说了。

问:在 PS 发行后的 5 年里,SCEI 的公司规模得到了扩大,与索尼的关系好像也有了变化……

佐伯:尽管 PS2 会取得巨大的成功,但如果没有 PS 的功劳是不可能的。PS2 是在没有索尼本部的参与下独立完成的新的挑战,以半导体及软件产业为背景的。这并不是索尼自己的事,而是受到了全世界许多鼓励的。在日本,银行也是帮了不少忙的,毕竟是到了财阀互相合并的时代了。

问:现在是 PS 发行 5 周年纪念。PS2 的发行日期定于 3 月 4 日,有什么要讲的吗?请。

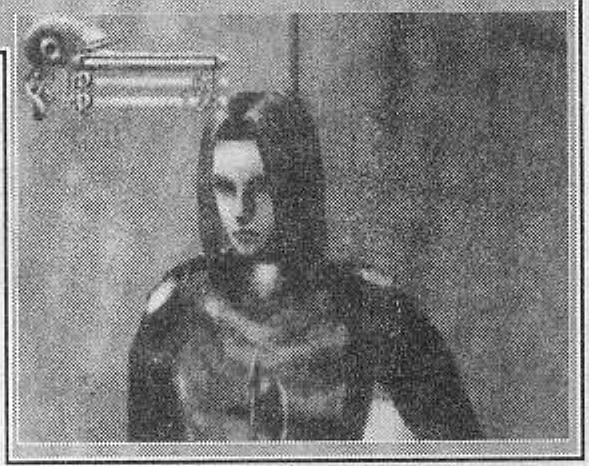
佐伯:PS 在发售的时候曾经有过预言“所有的游戏都将聚集在此”的话,这也可以说是对用户的约定。这就是 SCEI 的人格,说到就要做到。所以,PS2 发行时虽然也可以预言“大众的视点都会聚焦在此”,但这是没有必要的(笑),就算是一个约定吧。一切的一切等到 3 月 4 日都会明朗起来。大家拭目以待吧。

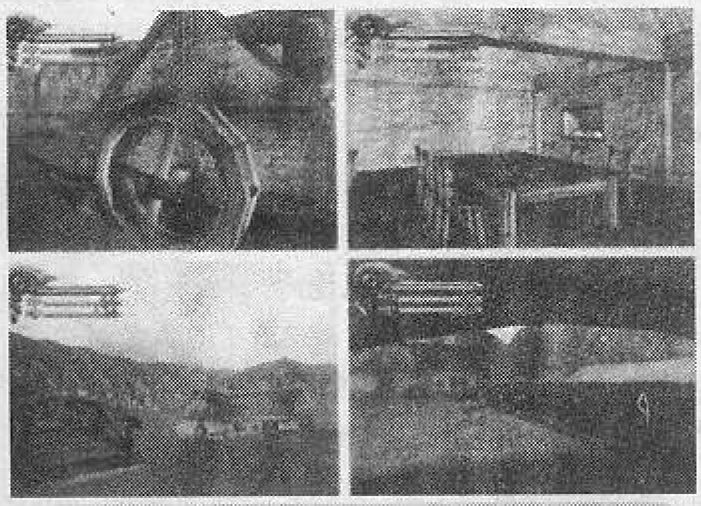
永恒之戒

全新画面
全新系统

随着 PS2 的火爆发售，那些没有 PS 的玩家会不会直接选择这台"向下兼容 PS"的主机呢？而 PS 被淘汰后，日本媒体必然会以新世代机的游戏为主，因此本栏的机种比例可能要随之发生变化。在 2000 年，你准备 POW↑自己的主机吗？

PS2 厂商：From Software | 类型：RPG
发售日：2000 年 3 月 4 日





PS2 考验制作公司的技术力

简单的说，"永恒之戒（ETERNAL RING）"这款游戏的特色就在于将多样化的戒指重复交错组合，即可创造与众不同的强力魔法，而决定魔法配制的强弱可就得看玩家如何地灵活运用了，"戒指"始终是整个游戏系统的主干。左图即是游戏背景，制作者对虚拟世界的构筑是非常真实的，明显未用"曲面"技术。

层出不穷变化多端的游戏空间

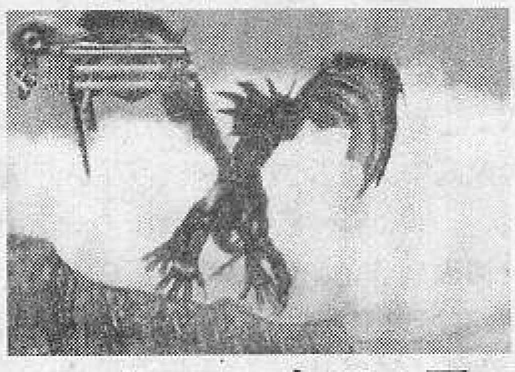
游戏发生在"不归岛"，此岛为龙的居住地，细分 8 个地区，受到龙的力量的影响，岛上内部地域皆呈现异常的形态，否认是天气、时间、地形等……玩家要在这岛上解谜，扮演国王派来侦察长老派的夺权情况，男主角接受了国王的密令而战。岛上的地形情况如下：

"熔岩地形"在火山喷出岩浆而冷却凝结于海面上方，可连通对岸的洞窟；"降雪地带"是万年冰雪覆盖下的山顶深藏着的百多年古代遗迹；"水没神殿"是谁都弃之不用的神殿，至今半边沉入海中，内部已被海水堵塞不得进入，并且听说有水龙在此出没，更增其神秘感。此外还有不少惊险地区在等待着玩家的发掘，是一款提供全新娱乐理念的 RPG。



■戒指的成长

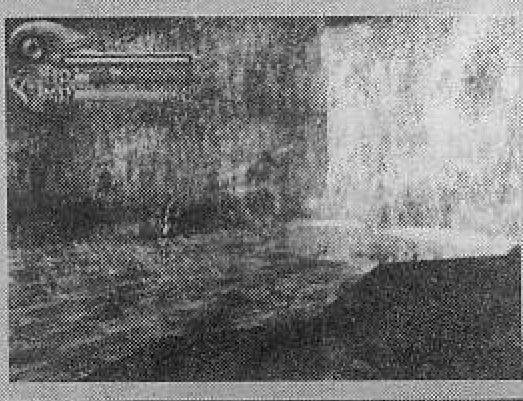
戒指（指轮）要通过魔水晶这项ITEM在魔导士的作用下进行合成。指轮是在不断的变化、成长，外形越变越复杂，代表着主角能力值的相应提高。



←龙是本作的关键词。画面迫力极大。



←怪人的表情很细。

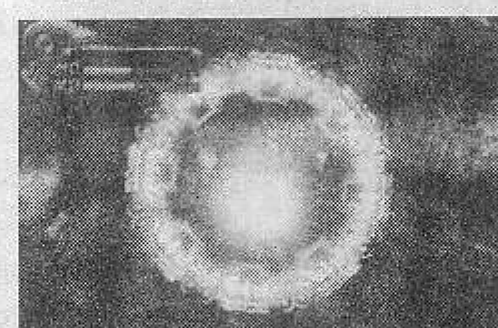


←PS2的一大高超之处是对水的处理非常精细。

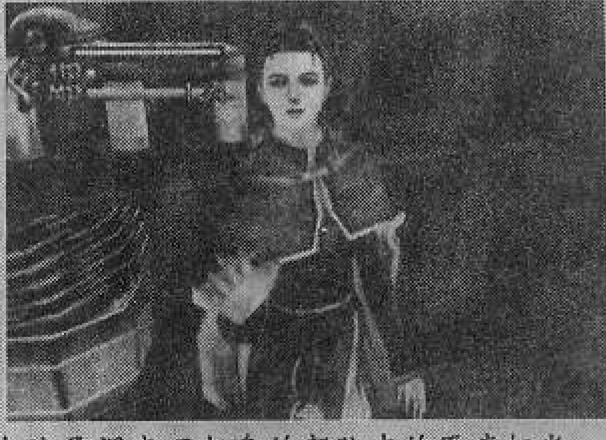
相互牵制是戒指（指轮）的特性

戒指按属性分为火、水、土、风、光、暗、无等；按种类则分为"魔法戒"和"辅助戒"两种，前者在装备中可以决定使用某种魔法，而后者能够增加其魔法属性。在装备戒指时，一只手指即可戴上 10 个。

而制作戒指方面，打倒敌人后所获得的"魔水晶"，每一个都可经由魔导士混合制作而成，以强化戒指的利用价值，不但能够使用魔法，更能当作防具用。每种"戒指"都有各自的参数，在其相互影响之下，攻击值、耐久值和属性都会随着改变。魔法总数 52 种，其中包括"上位魔法"约 10 种左右的强力召唤魔法，戒指的排列组合堪称变化莫测。



←游戏中的魔法比重可说是非常之大。



↑这是调查不归岛的部队中的医疗担当。



责编 天师

长春 SHINGO 生 3:1 小时 24 分通关"重量级"模式，武器只用轻机、火箭炮（无限弹），药剂红兰不用，第二结局。"THE MER."模式，使 MIKHAIL，剩散弹强化 10 发，左轮几发，箭炮 3 发，紧数一瓶，所有追击者杀死，存者全部获救，时间找到 6 处，9 分 11 通关，体力 FINE。附打法，有假身首异处。

追击列车

动画效果直追大片

向往英雄式的动作电影吗？在这个游戏中，你也有机会成为拯救高速列车的英雄！玩家将接受指挥本部的特别指令“阻止恐怖份子的导弹报复计划”。游戏的特色是穿插了大量惊心动魄的MOVIE，喜欢动画的玩家定会大呼过瘾。

PS | 厂商：SCEI | 类型：AVG | 发售日：2000年1月27日



片头动画直逼好莱坞大片

CHASE THE EXPRESS

责编天师





↑说到动画，玩家见得多了。看看本作的质量能高到何种程度。

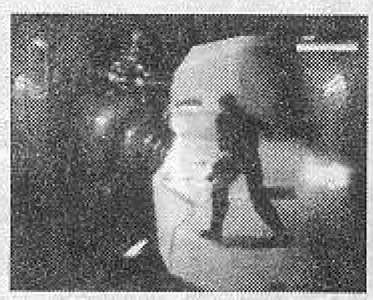
俄罗斯直达巴黎的军用列车“BLUE HARVEST”（“蓝色收获”号），被恐怖主义者所占据！NATO（北约）所派遣的某特工队头子：杰克.摩登，为了营救法国大使，独自潜入了列车……

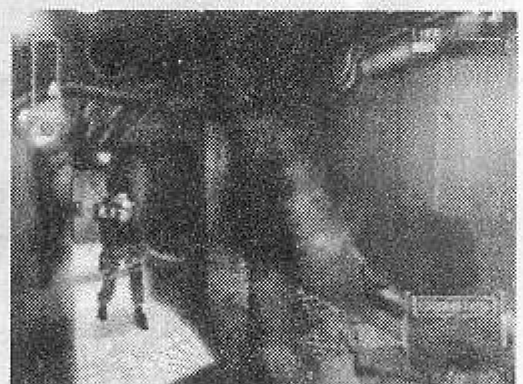
由于题材的缘故，本作的动画很多，且被孙正义SOFT BANK旗下之“THE PS MAG.”评价为“画质堪称最高。镜头运用方面，速度感和临场感像好莱坞电影”。玩家在游戏前，欣赏完毕逼真的片头动画，应对游戏世界有所了解。

游戏强调要让所有的人都能从动作和冒险中获得乐趣

并非所有的玩家都爱玩AVG。本作在操作上，精心安排了“ROOKIE”（新手）级、“EXPERT”（专家）级、玩家自愿游戏三种难易度。其中的新手级比较注重让玩家获得看动作片的感觉，专家级则需要玩家考虑弹药和效率的分配以从战略性上获得乐趣。

→舞台在列车内。





→与敌对峙的过程中，一瞬的判断失误，命就没了。

掌握系统，尽情冒险

游戏中有不少便利玩家的操作系统，易上手，乐趣高。如：躲避敌方攻击所必需的侧翻后射击及方便玩家第一时间发现敌人、或寻找藏于视点死角的道具的“搜寻系统”。

本作的冒险部分是由解谜和与他人对话以发生情节来构成的，动作部分即与恐怖主义者战斗。游戏中还有持续的迷你游戏，是有关驾驶列车和拆除定时炸弹的。因应玩家对于事件及迷你游戏的完成结果，即形成分歧进行不同的剧情，游戏整体是由欧洲12国30市构成，各区背景不同，玩家救的人越多对结局越有利。

→战斗之外的解谜和一些事件的发生也是很频繁的。同时存在分歧路线，随主角所救人质的情况而变化。



演职员&用语解说

●“蓝色收获”号：NATO最新型军列。二战时期搜罗的欧洲各国名画在车上，在俄任期已满的法国大使一家也在车上。该车在乌克兰国境被劫，巴黎受到了核导弹的威胁。

●法国驻俄大使一家：赛门大使和妻女，在最后一次旅途不幸遇到灾难。

●杰克.摩登：主角。加州出身的美国空军少尉，行动力、洞察力、战斗力均很强。

●克里斯蒂娜.韦本：她在巴黎大学学习过俄语，长于射击。

●哈里斯史高斯基：俄国人，45岁，前KGB人员，调查世界各地的兵器情况。后为恐怖主义集团“默示录の骑士团”的头子。

●默示录の骑士团：率领的武装恐怖集团。人员多为大国特殊部队高能力者，此次向法国开价20亿美元，真意不明。



←成败系于此人。



←主角。孩为第二协力女



←↑以大使妻女为人质，表情有些自我陶醉。

↓骑士团人员素质高。



神RPG(暂名)

人崇拜神 神守护人

以人类和神于日常生活中共同存在的独特世界为舞台的RPG游戏，就是本作。游戏中会有人类．卡加多以及神族的不死乃神子两名主角登场，玩家可从人和神这两种对等的位置，以不同的角度及价值观来欣赏同一个故事。这里介绍各种新系统。



PS　厂商:NAMCO　类型:SPG
发售日:2000年内，具体未定

世界观设计是寺田宪史，人物设定是美树本晴彦



这款游戏的世界是由浮在云海上的六个国家所构成的。每个国家各自有神族以“神威”支配并保护着人类。以下介绍支配这六个国家的神族。

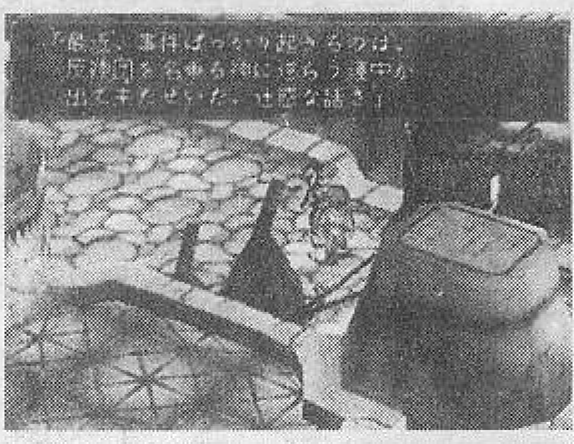
●大地之国：叶之神王及其一族统治。实行农耕的管理以及品种的改良并灌溉土地。●火之国：焰之神王统治。使用火力进行钢铁等金属加工以及道具的开发。●光之国：智之神王所统治。实行知识以及法律的管理，并实行教育。●天空之国：空之神统治。使用神威来管理世界的气候。●生之国：由命之神王统治。提供医院及医疗技术，并实行家畜的生产与管理。●暗之国：并没有任何神支配的国家，但仍有一个不管事的乐之神王存在。



←云海上的岛屿。

角色简介

■卡加多：自幼失去双亲，由住在暗之村的婆婆抚养长大，个性活泼的主人公。■不死乃神子：通称“不死”。身为光之国的神子但因某种原因而寄身于生之国命之神王之处。性格冷酷。■朱音：火之国出身。因某种原因想寻找有力的伙伴。■小夜姬：不死之妹，智之神王的女儿。擅长治愈系神威。

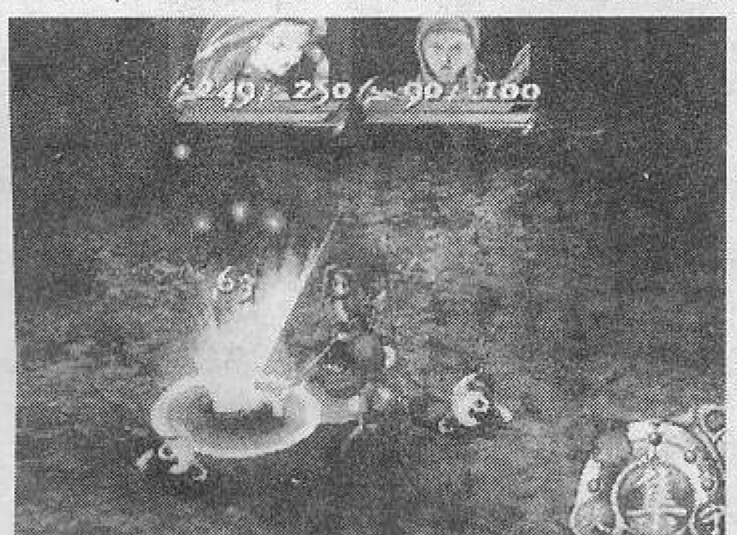


↘具有一体两面性的卡加多和不死乃神子。他们俩与同一个人对话时会有不同的回答。

以不同的角度来追踪故事内容

严苛的自然界存在着深具威胁性的强大妖兽，人们只能在六位神王所率领的神族庇护之下讨生活（不死就是要去各地讨伐妖魔）。玩家操纵的不死和卡加多，分别是站在身为保护者的人类和身为被保护者的人类这两种不同的立场。因此，即使是有同一个村庄与同一个对象对话，也会有不同的内容出现。

两位主角会有各自的伙伴组成队伍来冒险。在野外移动中以及战斗时是和伙伴一起行动，不过一旦进入城镇，伙伴们就会分散开来各自行动。此时，就变成玩家只能操纵卡加多或不死一个人在城镇中逛街，并收集情报。同时，分开行动的伙伴们也会自己独自收集情报，和伙伴交换情报或许就可发现新的路线。因此，寻找伙伴的踪迹并和他们谈话也是很重要的内容哦！



↑角色不但动作流畅，战斗画面也充满魅力。

“神威”的概念

责编天师

即只有神族才可以使用的魔法。不死最拿手的是攻击系的神威，而小夜姬则擅长于治愈系的神威，各神族会依据系统而操纵不同的神威。

本作一旦进入战斗，各角色就会自行判断自己的状况来与敌人进行对决。但是游戏也并非是全自动的战斗模式，玩家可以视战况来对队伍全员下指令，似乎又会对各角色的人，奇特的是根据玩家所下达的指令，还会对各角色的人际关系产生影响……

指令反映在战斗画面的右下角。

●我乃合肥打遍僵尸无敌手的XKL，生3，1小时37分46秒通关，只用一个大药草（红、蓝、绿组），所有剧情不看，只捡事件道具和少量药草，使用武器——弹量无限轻机与弹无限火箭筒，记录0次，等级S。此作，友情、亲情、爱情比一代好，比二代差得远！马马虎虎，凑和着玩吧！

钢铁前线

坦克作战完全模拟

本游戏融合机械模拟、射击、战术三大类型于一身，将使玩家完全浸入钢铁之血中。可说是充分发挥了三维游戏的优势。游戏中除了设置30多种二战中的著名坦克之外，还有几种历史上并未出现过的虚拟战车，设定均出自著名画家之手。

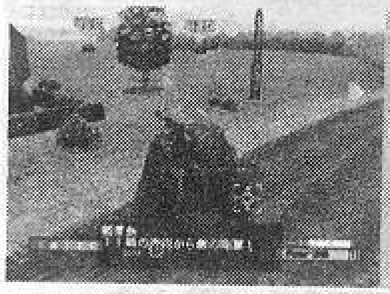
PS、DC | 厂商：ASCII CORP. | 类型：SLG
发售日：1999年12月22日

PANZER FRONT™

真正驾驶坦克：各种吨位的TANK操作起来有所不同

ASCII将一辆坦克的动作，如此巧妙、完美地配置在手柄的按钮之中(注：DC版的画面和操作皆不同于PS版。下以PS为例，图片全为PS版)，玩家适当地操作LR四键，即可控制一台笨重的坦克前进、后退、转向。这种控制法的好处是将坦克的行进给完全模拟出来，若单纯用方向键，还真未必做得出来。同时，玩家可利用双手空出来的大拇指去操作炮塔，让"边走边打"的炮击战术得以灵活运用并发挥其卓越功效。

不同国家的各种类型坦克，你都能碰到。从时速仅20公里、先进到泥地上便宣告瘫痪的虎二式，到二战中速度达54公里的德国豹式，玩家很快能感受到这两种截然不同的操作感。重型战车虽火炮口径大，攻击时可以穿透较厚的装甲，但由于旋转炮塔的速度奇慢无比，在敌战车距离很远的时候，就无法应付战况。相反的轻型战车不但速度快，也很容易做出迂回的战术动作。




↙左图是打敌正面。使不如右图打敌侧后有效。注意穿甲效率。



永野护笔下的E－79



宫武一贵的"ShortBull"

←这是一款比较酷的游戏，游戏方式很像「武装雄狮」。

逼真的射击过程：与僚车并肩作战

二战期间并未装备自动装填系统，因此装填的速度就和炮塔里面弹药室的位置、炮弹的重量以及装填手的熟练度有关。敌坦克密集时，装填速度将直接关系我方存亡。游戏中，此一决胜因素将跟炮弹的种类有关，如弹径。在瞄准系统方面，当有状况发生；画面上出现红色箭头的时候，就会自动进入瞄准画面。当时，还没有可以依战场环境预留提前量的准星，不过玩家还是可以依照射程的远近而调整，将邻近准星的数字调成与红色箭头的数字一样，就有较高的命中率。玩家还须考虑最佳破甲位置(敌车侧面、背面是弱点)。

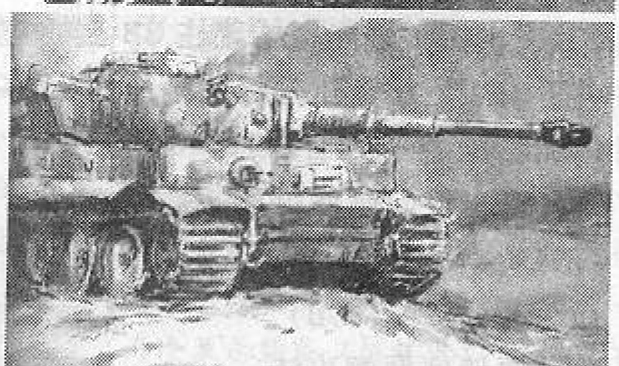
每到进入战场前，会有一段任务说明。每种任务的背景都和史实有关，战场地形也有相当程度的考究。战场上将以三车为一排做机动战术，按下START键之后即进入地图画面，可在这里对另外两车下达指令。自车则可以由玩家操作，这个时候如何保持速度与邻车共同作战将考验玩家的操控能力。在战术地图和实际战场之间巧妙地切换，对随时变化的战况做出适当的决断，将是"钢铁前线"翻版的关键(完全武装雄独狮！？)。

游戏制作得非常细致，战场上远距离的坦克群影像，被模糊的相当逼真。有时玩家还会遇到飞机攻击，就只有抓紧蛇行规避的份了，而敌方的坦克竟然也会利用地形隐蔽，十分令人惊讶。三车协同更是不简单！

责编天师



→↓为游戏所作宣传画。

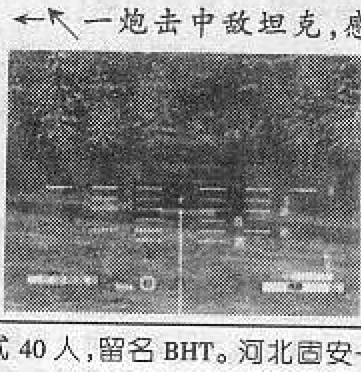




●本作巨幅广告




←↖一炮击中敌坦克，感觉虽很好但要刻苦练习。




←夜战？似乎是在欧洲某街区。

天语:本栏征稿后,已有一定物质储备。各位投稿者请放心,您们珍贵的投稿一个都不能少!下期大量刊登之后,相信有读者会从中获得启发。来信欢迎!下期有 PS 记忆卡和 GB 难症。

对“拆、改、修、鉴”有所实践的玩家,可投稿“科普”

责编天师忠告:以下文章仅供读者参考用。严禁动手实践!

GB 的用电

龙哥:你好!

在“电软”上,看了很多人因用电不当而造成 GB 损坏。我是搞修理的,想向各玩友介绍 GB 用电方法,本人用以下方法从未出现过问题,如果龙哥觉得不错可以让其他人试试看。内容如下:

一、普机用电法和薄彩机用电法:

1.变压器的应用

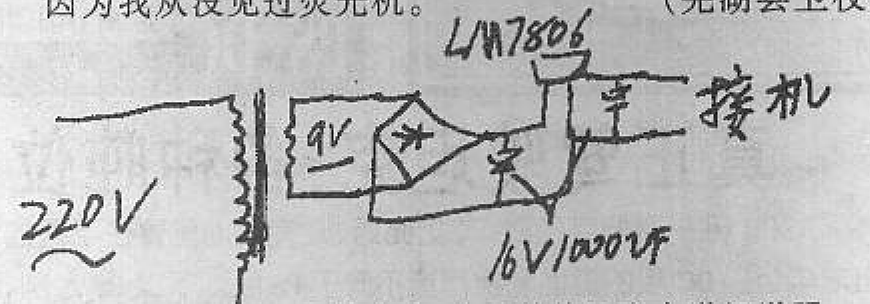
普机对电源要求较低,6V~3.6V 都可以满足,倒没什么需要特殊照顾的地方;可是薄、彩机相对于普机而言,要求却要高得多。市面上销售的普机电源大多可满足要求,但薄、彩机的电源就不行,它的空载电压为 4.1V~4.8V。当电网电压升高时,有时可达到 6V。如果卡带比较耗电,把电压拉下来就没事了;如果卡本身省电,はあああ!结果不用我多说。薄、彩机的电源可以到大商场去买一个原装的“爱华”专用 3V 电源,叫人把输出线换一下即可。顺便附赠一个普机电源制作图,绝对比市面上的好。

2.电池的应用

本人并不赞同用充电电池,但是很多玩友手中的铁都不多,只好冒险用充电电池。本人用过许多品牌的充电电池,其中 GP(超霸)牌十分不错。买一个专用充电器,再买四节/300mA 的 GP 电池(注意防伪。若可能,买镍氢无记忆,不要镍镉)。普机可用 8-10 小时,彩机可用 8-12 小时。

二、荧光机(略)

因为我从没见过荧光机。 (芜湖县卫校)



●编者注:今后其他玩家会详细说明

天语:通过这封信我们可以看出,使用变压器导致薄彩机出现问题,除去绝大多数情况都是因变压器变过来的电压远远超出 GB 所能承受的范围这一原因外,电网电压波动也是一个意外原因。我国的市电普遍不够稳定,一到晚上用电高峰,很可能会产生波动,220V 的标准,实际却为 140~280 伏之间,这是十分恐怖的。电网电压的波动配合着劣制变压器的“运作”,薄彩机 3V 的电源要承担 6V 甚至以上的“变压”,无疑是要 KO 的。自制电源的好处是绝无“嗡呜”声。

GB 电源问题

GB 电源接口老坏——都是劣质电源惹的祸!

下面就谈一谈 GB 电源的问题。先看电源鉴别法。

购电源时,先别忙着往 GB 上插(危险!),用万用表测一下。如测出电压是标称电压的 1.5~1.7 倍,则知此电源内无稳压电路。赶紧走!

电压没问题便可放心接上 GB,开机后用耳细听,有明显蜂鸣声(交流声)的——最好别买。(影响游戏声效及画质,但并不损坏 GB)

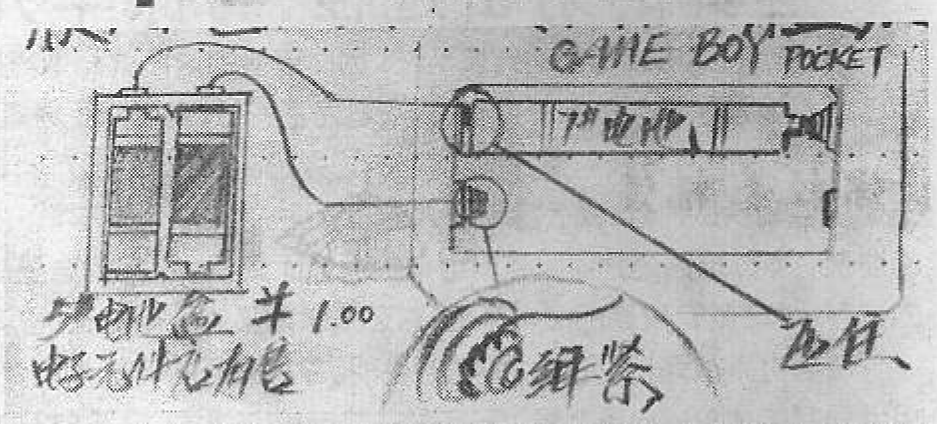
再谈问题解决法。

电源接口坏了!咋办呢!?——几分钱搞定!(以 GB Pocket 为例)一改锥下去,真相大白:

电源接口背面一个标有“(F2) D3 ─▶|─ ”的二极管烧坏!找一个国产的(大一点,修剪一下)焊上,照玩不误!也可送给修手机的店,焊个进口管(可从坏手机上拆得)。如果你想送给专卖店修,也很好,只是修理费……(天语!?内蒙古一机一中 GBC“自愿俘虏”魏嵩川的电源保险被“充电电源包”烧掉,费铁“几分钱ᴺ”)。铁还是留着买电软吧!

爱蹲茅厕里看电软的 钱志湘(铁志湘?!!!……)

薄 GB 外接电池盒法



土法上马的工程不少,这是中国游情。上图是上期青岛 GAMEBOY 在信中画的,没来得及刊登。相信其他朋友若使用电池盒也是大同小异。由图知主要矛盾是要将电池盒的两根引线固定在 GB 电池仓内:可用两节电池压上或将一根导线绑在负极弹簧上(若不活用 GB 的便携性,也可直接焊上)。电池盒极兼价,请去电子商场找合适的。

“铁”读者告诉了我们什么?

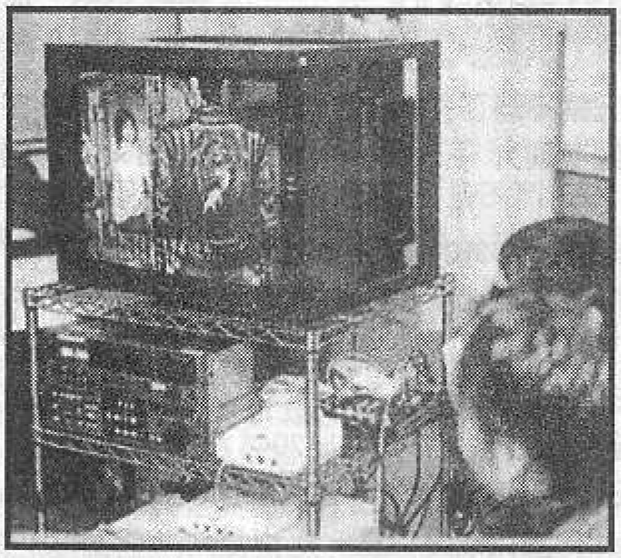
都是劣制电源惹的祸(笑)?劣制电源先在一定期间内向机对薄、彩 GB 的电源保险(即文中的那个小二极管)进行破坏。一旦劣制电源完成了自己的既定任务,GB 将无法再使用变压器(你买的电源外观越是精细,你就越要测它!)

编者只是想提醒 GB 薄彩机玩家,如果知道电源的可怕之后还不小心,坏了去修可以,挨刀别喊疼即是。

●GB 塞尔达(普)水下的关底 BOSS 如何打倒。第 8 关具体解法。恳请高手指点。再三感谢。

E-mail to:sunfore@263.net(提问者为重庆第三军医大学某读者)

●长春胡光读者，你的"彩监6问"我机会详细回答。建议你不要头脑一时发热去寻觅这种东西，这时候往往最容易上当。二手彩监多数颜色不正、亮度低下，管子濒临KO态，须特别小心。



←举世公认的划时代产品。索尼引以为傲。

索尼牌专业监视器

COLOR MONITOR，电脑的索尼可能还有不少竞争对手，如MAG。但要说到电视监视器，则（几乎）被SONY垄断。左图中那个方盒子，假设它是21寸的，你把它拆开，会发现它内部的集成电路要比一台29寸彩电多出三倍，耗电量、散热量极为巨大。KX系列产品为电视台专用，可真正显示高精密图像，使用索尼发明于1968年的特丽珑彩管技术，内置音频放大装置（可直接挂小型音箱），配有RGB21针等多种端子，面板为数控操作（音量、均衡、颜色、亮度、红绿、视频等），背面还有若干调节大旋钮（V调、精度、平衡等）。最令人称奇的是该产品多年来外型始终未变（当然屏幕可能会进化），它有19、21、27、34等几种主要尺寸。竖放的PS2配KX21－HV1最酷。

目前国内一些地方时兴用PCTV来打游戏，虽然这种主要由NEC、松下制造的东东其端子比彩监还要多（有31千赫15针RGB），然而毕竟屏幕小，所以最好买21寸的，14寸的就算了吧？挑逐行的。二手的21寸TRINITRON电脑彩显恐怕要4千，而一个21寸破PCTV顶多8百块（且稍加改造还能看电视）。另请注意，题图是一台"专业监视器"，索尼RGB监还有KV系通用超平、纯平等，外型虽靓但专业度全无。

同是RGB监，彩管的级别不同，价位级别就不同。所以无论什么东西，"专业"总是高高在上。

高烧.监视器（一）

中国TCL率先推出的数字电视分两种，一为大众型，一为高档型，高档的是16：9，松下专业管，最高支持1920×1080i（像素）数字格式，800×600的VGA效果甚至超过PC显示器。

用"第二代贵翔"、"新锐屏"、"第二代飞视"打DC的效果基本令人憋气，远不如用它们看京剧和春节联欢晚会有意思。嗯，上海索广新推出的顶级民用彩电（贵翔王/高精密显像），虽然尽显SONY电视技术的贵气和霸气，但咱们玩游戏的也不希罕不是。

"可怎么办呢"？

打游戏机只能用索尼牌专业监视器。即"黑盒子状，面板为荧光数控键"的那个KX系列，见上图。平心而论，能发明KX彩监本身即足以说明"SONY"商标的伟大，其意义之深远，相比于PS游戏机简直不在一个级别上。当然，高档街机筐体（如SEGA BLASTCITY）所使用的彩监级显像管在专用扫描器的支持下，画面已专业到HI－END，因此在日本，用街机管子改装的面向发烧玩家的"电视"价格非常昂贵（18寸的新品即可以买两台PS2），它可直接以RGB方式连接基板并具备各种视频端子。有的朋友可能认为色差输入（Y、C_b、C_r）最好，其实它和RGB的原理一样，出道较晚。RGB才是一切输入方式中的最高境界。有关知识我们一定会介绍。

由于PS2的功能多性能强，它对玩家的要求之高是空前的。因此，我们将从视频原理、音频终端、DVD格式问题、纠错原理、盗版碟对主机的实际影响等几个大的方面出发，以实战的姿态应付PS2对广大游戏爱好者的挑战，以利玩家冷静地面对各种浮躁，也可避免一些不必要的损失，同时全身心享受游戏机发烧效果。

云南的电子技术爱好者杨恒，其普彩变RGB的方法详实可靠，并附解答爱好者疑问的地址。他以实践家的角度扼要地揭示出"RGB是一切输入方式之最高境界"的确凿证据竟然是"原始"。敬请期待大众的智慧！

PS直读（辽宁沈阳吕平）

这是一块长1厘米左右的小芯片。它就加装在主机内部的CD－ROM解码器上，它的功能就是在光头读取游戏密码时不让主机读取真正游戏上的密码，而是骗过主机让主机读取IC上的密码，使主机以为读取密码成功，从而起动游戏。正版游戏大部分都是有密码的，而盗版就没有密码，而游戏机在运行游戏之前，都要通过光头读取密码给光驱解码器来解码。也就是说它要检查那是不是正版游戏，如果是就运行游戏，如不是，当然不会进入。"直读"就是靠这个原理发明出来的。

目前这种解码IC很多，产地不同种类不同，因此质量参差不齐，有的好用有的不好用。但这多少也跟安装时的方式方法有关。在安装时大部分的方法都是把"IC"焊在光驱上。焊接的好就读盘顺畅，焊的不好就会导致读不出盘，爱死机，接触不好（也就是大家常遇到的有时能读出来有时读不出来）。

如发生以上情况，先别着急换光头，这不一定是光头的毛病，可更换IC试验。至于更换后的检测方法，我建议大家用"幻想传说"或"宿命传说"试验，前者对IC解码能力要求最高。换IC之后，平常不要频繁搬动主机以防IC受强震或冲击而虚掉，以至玩不了游戏（这里指的是玩不了盗版。唉！你说玩D多辛苦）。

小经验（长春机车 M.K.S）

①手柄用一段时间，会因接触不好而变得迟钝，玩起来十分的不舒服。最简单的方法是用螺丝刀把手柄后盖拆开，用橡皮轻轻擦导电橡胶与电路板（记忆卡同样适用）。

②主机每次工作完后，待热散尽，最好用塑料袋包上，以免灰尘等物影响。虽然麻烦一些，但对主机绝对有好处。（天语：第二计虽极土，作用却极大，玩家切莫等闲视之，最次也得拿块布盖上。作者你好，你和朋友的7501光头电机都是中国造，这无妨。日本许多产品的零部件其实都是别国造的）。

GB恶毒病例

上期提到各款GB的抗破坏级别，其中厚GB属重量级，而且它还具备一定的防水能力。没想到刚夸完厚GB，编者就收到沈阳罗光星读者的来信如下：

我的厚GB因一次进水而使得屏幕下部没有影像。但偶尔会出现一两个黑色竖条（极极少）。还有没有救？若修需铁多少？

看来，GB进水可不是闹着玩的。不过GB比到底比手机结实，进了水可先甩出来一部分，再想办法让它快速干燥，如用干燥剂吸附或动用吹风机（手机进水可千万别这样），再拿去修理、更换因受潮而无法工作的元件。至于修理费，则别人说了算，不会太低的。下次注意吧！

天师老大：不收GB成绩？不收也得收！你怎能忍心让一个天才被埋没。"风来西林～月影村怪物"成绩（攻略另附）："月影村出口"，50层，完全突破！谁与争峰！？索菲亚100问题完全搞定，不看你攻略！出口只有49层。然后翻版变标题为"恋人"。（广西博白西林达人 李贵）

新主机招牌处理特色解析

西南师大计算机系 赵欣

SE、N、SO 不遗余力地将各自主机的 3D 功能强化，不过由于各种各样的原因，三家在硬件上的差别很大。但是，作为几个集团(每部主机的娘家都有好几个，而且均属超级大公司)精心推出的产品，3 种主机在 3D 处理方面都有自己的特点，以此来满足厂商的低价格(游戏机的基本特征)高性能的要求。而且其中的某些技术到目前为止甚至将来的一段时间内还是独一无二，有较大的前沿性。这里，将已公开的资料作进一步的分析，希望读者增加这方面的知识的同时还能够对新一代游戏机有更深一步的认识。

首先想说一下游戏机厂商很喜欢拿主机的多边形(POLYGON)生成能力来炫耀自己的主机。实际上多边形处理速度只是限制 3D 场景的复杂程度，而另外一个重要指标则是决定 3D 游戏帧速度(即流畅度)的关键：像素填充率！这两个指标哪一项先达到饱合，哪一个就成为 3D 处理中的瓶颈，不过由于目前游戏机仍然绝大多数使用 TV 作为监示器，而 TV 的分辨率有很大限制，使得游戏机的 3D 部分对填充率的要求不像在 PC 上那样高，不过由于未来的各种 3D 特效有的十分耗费填充率，何况为了保持更好的帧速，高填充率是必要的，反正这跟内存的数量一样，不嫌多啦！

一般来说传统的 3D 加速芯片(包括 PS2 的 GS 芯片。此处"传统"是指处理方法，下文会有解释)的填充率计算公式为：时钟频率 × 纹理单元的个数。例：150MHz 的芯片有 2 个纹理单元，那么理论峰值填充率为 150 × 2 = 300M pixels/sec 或 300M texels/sec)。不过要注意，以上数值只是理论上 3D 芯片 100% 的时钟周期都来做这个工作所得到的。但那是不可能的。实际上的填充率比这个值要低些(Z－BUFFER & 帧缓存清除、翻页时间以及处理 3D 图像时巨大的数据量)。不过，DC 在这方面很有自己的独到之处，其原因就是 DC 使用了由 NEC & Video Logic 出品的 POWER VR 系列芯片，而这种芯片的设计是与众不同的。

DC、海豚：等效填充和纹理压缩

传统加速芯片产生的一个场景由许多多边形组成，在渲染时全部都渲染——不管我们看不看得见——这就造成了像素的极大浪费，因为有些像素渲染出来根本就没有用！而 DC 却不会作无用功，我们看不见的东西不会被它渲染出来！不过这样一来，它的填充率指标和别的芯片就无法直接作比较了，因为所用技术根本不同，于是 Video Logic 提出了一个等效填充率的概念，这使其和别人的 3D 加速芯片有了可比性。

例：一面墙和一个有一半墙那么大的怪物，传统的 3D 卡会把整面墙和怪物都渲染出来，也就是说画了有 1.5 个屏幕，而 DC 却不会将被怪物挡住的那半截墙画出来，也就是只画了 1 个屏幕——而实际上我们也只能看到这一个屏幕上的东西)。这样就节约了另外半面墙的像素资源。等效填充率的公式也就出来了：

(被挡住部分像素所占屏幕百分比(Overdraw，上例中为 50%)＋1)× 理论填充率。

上例中若理论值为 100M pixels/s 的话，那么等效值为 (1＋0.5) × 100 = 150M pixels/s。一般的游戏中 Overdraw 的值在 0.2～3 之间，换句话说传统的 3D 芯片额外多画了 0.2～3 个屏幕，这对提高帧速极为不利。而 DC 所使用的技术使其在较低的主频下就可以拥有较高的性能。其实在科技日新月异的今天，单纯用"位数"、"多边形数"、"速度"等粗线条指标来衡量一台游戏机未必全面。

前面提到了 TV 分辨率的问题。还是一件事也常常因为电视的缘故而被 TV GAME 开发者忽视—纹理贴图效果。纹理贴图就是在多边形骨架上贴上图案(2D)，使 3D 图像成型。由于分辨率过低，当我们把视角拉近时不会像真实情况下那样越来越清楚，反面越来越"马赛克"。不过如果我们使用大纹理的话(也就是分辨率和色深高点啦)，情况就不同了，物体拉近时会变得更有层次感和质感(DC 级主机已经实现)，不过光一个 2048 × 2048 × 32bit 的贴图就有 16MB 大(MY GOD！！)。没有海量显存谁敢乱用！？

还好有纹理压缩技术——S3TC(For 海豚)以及 VQTC(For DC)。

海豚上使用的 S3TC(S3 Texture Compression)是 S3 公司的专利技术，它通过一套专用结构和算法对处于纹理管线之中的数据，在进行渲染之前进行压缩，压缩比为 6:1。这使得游戏中大纹理的使用变得很有希望(不过不会有 2048 × 2048 那么夸张)。除了海豚，DC 也拥有自己的压缩技术——VQTC(Vector Quantization Texture Compression)，即矢量化纹理压缩。这也是 POWER VR 芯片所提供的独有的(投机！？)技术。VQTC 对纹理作分块处理，合成很多 2 × 2 的小栅格，再进行比较，如果它认为一些小块的样子差不多(！？)，那它就把它们算作一样并只记录这一个样子的信息，这种看似不严肃的做法很节约资源——压缩比与 S3TC 相比要高几倍，达到 17:1。信不信由你。而且这种有损压缩出来的质量表现不算差！不过当然比不过 S3TC 的了。

PS2：4MB 显存和 D－RD RAM

说到 SONY 的 PS2，首先让人想到的就是它的那一大堆"吓死人"的技术指标。先不说 PS2 是否真有能力达到其所标称的性能，倒是 PS2 所使用的一项技术确实对 3D 性能的提高是非常显著的，那就是其 GS 芯片中的 4MB Embeded Cache(嵌入式内存)。

在 3D 加速芯片中，最制约 3D 性能提高的不是内核的速度，而是显示系统的带宽！带宽好比马路，外面的数据进不来，处理好的东西出不去，则再好的芯片性能也是白费。因此像 CPU 一样，显示芯片内部也设计了复杂的多级缓存结构来配合 3D 流水线工作，带宽的计算公式为：时钟频率 × 接口位数/8。由公式可以看出，提高时钟频率和接口位数能能明显提高带宽。不过要这样做不很容易，因为代价太大了。然而，在芯片内部集成 Cache 就不同了，毕竟再复杂也不过是在芯片内部多几层铝或铜的连线，成本涨也涨不到哪里去。

由于现在的显存数量已经高达数十 MB。要缓冲这么大的低速显存，Cache 的容量还不能太少，至少上 MB(PS2 就有 4MB)。由于硅片面积越大越贵(半导体的特征)，因此采用 0.18 微米技术生产是必要的，索尼也是这样做的。不然芯片内部如此复杂要上到较高的时钟频率是很困难的，而且通过公式，加大接口宽度是加大带宽的办法之一。这样能使同时工作的通道数目加倍，因此 PS2 的 2560 位的接口宽度诞生了(不过还是很夸张)。PS2 的显示部分带宽达到 150MHz × 2560/8 = 48GB/s。真是太够用啦！(尽管如此，KONAMI 的大开康雄在接受美国 PS 专门志采访时仍然认为 PS2"只有 4MB 的图形记忆体的确让游戏开发者有受限的感觉")

另外 PS2 还使用了高速的 Direct RDRAM，比普通的 SDRAM 或 SGRAM 都快很多，可以说 PS2 的带宽是无敌的，只要不乱来，应付起绝大多数复杂的情况都是绰绰有余的。

游戏机不像 PC，许多内部细节的东西平常大家不会轻易发现。不过就以上几点来看，游戏机作为要应付大量 3D 处理的平台，没有两下子还真不行。而游戏厂商也很是下功夫，总想要以游戏机的价格(这一点很重要)得到工作站级的 3D 图像质量，在今天这样一个 3D 游戏当道的世界，那可真是——ALL FOR 3D！

杂志上有人说"科普园地"中的某些东西太难懂，对打游戏也没有帮助，因此对"科普园地"的"感情"不太好。不过我总觉得像以上这些东西，比起某些 SLG、RPG 还是要清楚、简单得多啦(ENIX 的"星海 2"，我脑壳都打肿了)。我想说的是硬件发烧友还是多多的嘛，千万不要忘了电玩一族中的那部分喔！

DDK(DANCE DANCE KING/即用 PS 改的大街机，其实就是 DDR)：歌曲是 BUTTERFLY <HARD>，等级 S，分数 22607600。HIT 数 160。创造这个成绩的是 S·P，就是廊主啊。天津市拥有科乐美原装的 DDR、DANCING STAGE，还举行大赛呢！对自己 DJ 和舞技自信者应直接联系科乐美。

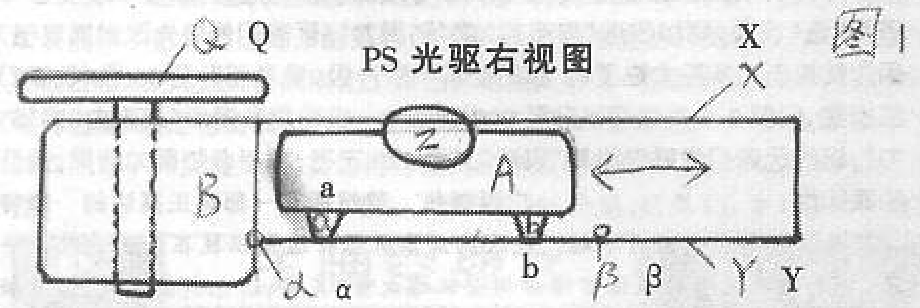
激突！PS 光驱另类修复

■本文专论"倒置的 PS 读盘反而顺畅"，感兴趣者请留意。而作者行文最末亦未忘记对龙哥言必称"原装"进行强有力的抨击，"许多游戏配置众玩家大可不必买原装货，像国产北通、通威、黑豹等我看质量就好得不能再好了（绝无广告之意），我的透明黑色双振手柄使用至今一点问题都没有，是花 79 元邮购的。12 月的邮购价已降到 49 元！不知成天嚷着'原装、原装'的龙哥对此有何看法？"显然龙哥还是要嚷嚷下去的，日本货活儿细，工人高度敬业，人尽皆知，产品当然过硬。天津平赛克玩友认为，"看见 MADE IN CHINA 就打住，除了原子弹，别的还是外国的好，这话从实用出发，决无媚外之意"、"把裤子当了也要买原装"、"我的英、法文说明书 GBC(MADE IN JAPAN)花了 700 多，50 公分自由落体右上角触地，卡带摔飞，插上再玩完全 OK，根本不是极怕碰不结实，原配电池整整用了 20h，用 3V 变压器稍有嗡声，打 3 小时从不断电，厂标出现的叮呤声比青萝卜还脆"、"说明书附美国信用卡号，寄去就得任天堂俱乐部杂志，我这 GBC 算原装吗？"）

大家都知道 PS 光驱侧面有个功率旋钮，当 PS 玩久了读不出盘时，可以靠顺时针稍稍扭动此旋钮以恢复正常。另一个解决的方法是将主机倒过来放着玩，以下是我对解决 PS 读盘问题所的一些另类办法。

阅读下文前首先建议各位细读一下 97 年某期电软有一篇关于 PS 光头的文章（十分抱歉、期数、文章题目我都忘了），有两件篇幅，内有光驱结构图。此文作用极大。

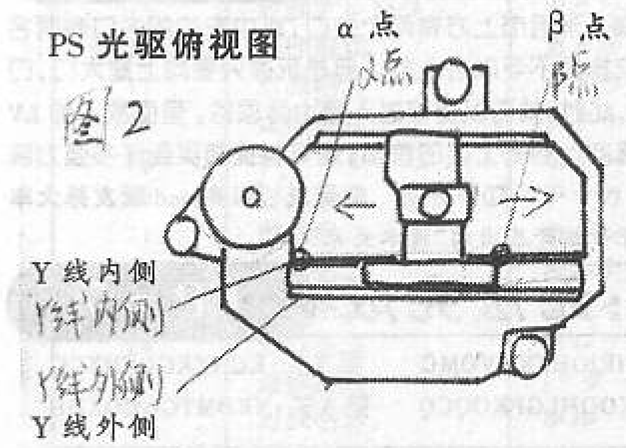
……将光驱正确取下。按照光头滑动槽的方向将光驱放在平整桌面上，此时蹲下观看光头侧面的话，其透视结构图理应如下（图 1），



PS 光驱右视图

A：光驱的整个光头部分。　Q：光碟托盘。
Z：悬空的光头物镜。　B：光驱主马达。
a、b：光头两滑动点。　x、y：滑槽的顶线与底线。
α、β：Y 线内侧能贴上胶布的两最外点。

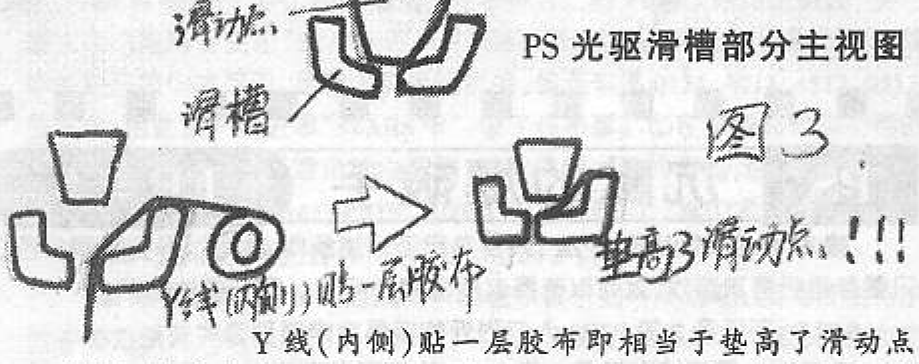
光头读取信息时，整个会左右移动以寻找信息。所以时间长了会因润滑脂的缺乏而磨损（名符其实的"磨"损），进而导致光驱之光头部分下坠 1 毫米左右，再加上笔者猜测其悬空的物镜会因时间长了弹性减弱而略为下坠，从而导致读盘时光盘信息面与光头物镜的距离加大。挑盘、不读盘及路途死机均缘于此（PS 机倒过来能正常玩的原因也是由于重力导致光头物镜向 PS 碟方向下坠，恢复了正常的碟面与物镜间距离）。



PS 光驱俯视图

■**解决之方案：**

先讲一个已被我使用了 4 个月但现已停用的方法——我曾试着用宽透明胶布贴在 Y 线（内侧）上以增加光头高度，这里要注意的是透明胶布只能贴在 α－β 间而不能超过 β 点（有一下方塑料结构拦住了）且只能贴一或二层，贴时要平整、紧密，贴完后再涂一层润滑油什么的（原理见图 3）。

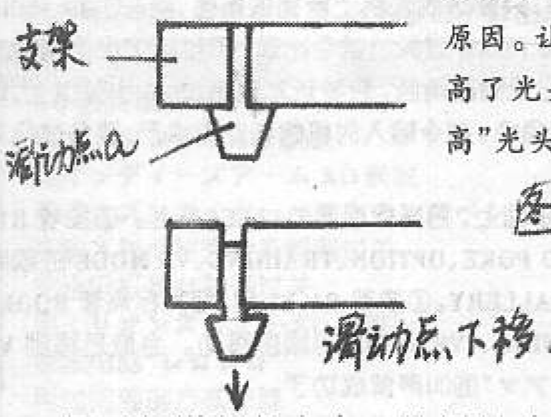


PS 光驱滑槽部分主视图

Y 线（内侧）贴一层胶布即相当于垫高了滑动点

假如玩家未贴平整或贴了两、三层胶布极其容易导致的后果有：a、b 滑动点运行到 Y 线（内侧）上的点附近时，会因 β 边缘的皱起而过不去（那边的信息读不到了——死机！）。这样不仅失去了垫高光头的作用，反而贴胶布拦光头——搬石头砸自己的脚。（我去年 3 月在南昌买的 PS，那时候什么不懂，机内是个连框架都没有的旧光头，只读寂静岭一碟，拿回去老板不认帐，全靠后来仔细琢磨得以此法，才使用至今——尽管中途贴胶布试了大半卷！）

第二方案实为第一方案的改良版，是我上个月花了 25 元买了个废光头研究才发现的——其光头下方的两个滑动点 a、b 都是由下至上插入光头支架里的，而不是原本为光头支架的一部分。这样玩家可以试着拿一根尖状物人光头支架上方找到滑动点 a、b 的插入孔，然后向下捅，其滑动点将会向下移位（注意：移位不可过低，大概也就是 1 毫米左右，且两滑动点应移位同距）。最后用万黏胶或 502 胶填满空隙，这样等于补回了磨损所消耗的厚度，读盘 100%OK！



●这就是倒置 PS 反而能读盘的原因。让滑动点下移即相当于垫高了光头。倒置 PS 其实也是"垫高"光头，使它离 D 碟更近。

最后想说的是方案一纯属经验谈，笔者并不提倡众玩家如此做。倒是方案二大家可以一试，但拆机及拆光头时千万小心。切记切记。　**（文/江西景德镇高等专科学校 恐龙）**

5903 的问题（一）

自家 5903 附带 VCD 功能，为何在电视上放不出？我家的电视机较老，无 N 制，利用制转玩游戏很顺利，是否电视机的问题？（空军 86166 部队 张读者）

这种情况其他玩友也有提到，即 5903 无法在老电视上播 VCD，用制转也不行。如果用的是黑色大制转也不行，则只能说 5903 的 VCD 输出制式奇特，难道是 P 制？那样的话就不用制转了，请张读者直接连电视试试。（浙江余杭家中 TV 无 AV 却欲买 5903 的朱晨凯，山东青岛韦志风，你们的 5903 恐怕也会遇到这种问题，要慎重。记住，什么东西功能越多越麻烦。越原始越好）

天师，我们这有一个天天游戏室，在我心中是郑州市数一数二的了，把儿好，版也好，大家都喜欢来这儿玩。每到玩友们"下班"的时间这儿的人集贸市场的人还多，虽老板也有几分敬业精神，但不重视高打的培养。6 级 KO99，613 点。4 级天草，眼部 6 分 27 修罗。6 级合 X，550。（苗鑫搜集）

秘技偏方

PS 沉默的爆破手 FP=5

隐藏角色的出现方法:只要满足了下述条件,就可以得到隐藏角色。只要存储后再次游戏,就可以选择这些隐藏角色了。得到条件如下:

GOLD:在任务2的P3R1入口附近的道具盒中得到芯片

FIRE OX:得到掉在任务3的P4B1的货柜中的芯片

HARD SHELL(GUNNER):得到任务4的P5B1的第三段右边小型炮座的资料芯片

SOLIDHUNTER:在任务6的P7B1入口附近的道具盒中得到芯片

HARD SHELL(SAMRAI):得到掉落在任务8的P9B3的货柜中的芯片

HARD SHELL(BLUE MIST):在任务10的P11B6入口附近的道具盒中得到芯片

PL-2313:在任务13的P14B6入口附近的道具盒中得到芯片

JOHN:得到掉落在任务14的P15B1入口附近的芯片

HARD SHELL(MERCURY):以等级B以上通过全部任务

BENOIT:以等级A以上通过全部任务

NEKO TANK:以等级B以上通过全部任务

北京 因为胡乱放炸弹而经常伤到自己却大大咧咧满不在乎的 风马

PS 乔乔奇妙的冒险 FP=4

隐藏要素大公开:在SUPER STORY MODE中,只要照着原作故事行动的话,就可得到隐藏要素。在下页表格一口气公开到第26关为止的条件。还有一件要注意的事是,不管哪一关的条件都是以获胜为前提,目标是S RANK,加油吧!

出现隐藏关:用SUPER STORY MODE过关一次之后,会追加36~39四个隐藏故事关卡,而且也会在这个模式下追加选关的功能。过关之后会变成选关的画面,这么一来就可以自由自在的移动到自己想要去的关卡。

出现隐藏角色的方法:只要达成表格上所列的条件,能在JoJo Ability中达到一定的分数,或者把JoJo POKE破关后就会出现。不过除了以上两种方法之外,还有两种方法也可以出现隐藏角色。只要玩本次超过40小时以上,或输入下面的指令也会出现隐藏角色。指令输入时机的判定有点严,要多试几次喔!

指令如下:①在模式选项画面上,把光标移到GALLERY上。②按着R1、L1键,把光标照着BOOK、JOJO POKE、OPTION、TRAINING、VS MODE的顺序移动。③放开按键,光标移到GALLERY。④按着R1、L1键,把光标照着BOOK、JOJO POKE、OPTION、TRAINING、VS MODE的顺序移动。当最后移到VS MODE上时,出现承太郎"オラアッ"的叫声就成功了。

北京 最喜欢波因哥和欧因哥兄弟的 风马

PS 西游记 FP=4

得到第六个神将:只要满足一定条件,三藏法师就可以装备第六个神将。在第一章"梦幻境之战"的宝箱中得到"雷帝之兜";然后在第二章玉门关的锻冶屋听到关于"雷帝的传说"的情报,并且在第二章的"白鹿洞"与"且末之战"的宝箱中得到"雷帝之铠"与"雷帝之腕轮";再到桂阳的药屋中听到关于"雷帝的宝物"的情报;之后在"魔云洞之战"中牛魔王的玉座里隐藏的宝箱中得到"雷帝之魂";到第三章的靖海浦的道场听到雷帝的消息;最后,在"雪崩岭之战"中胜利,九天雷帝就会作为三藏法师的第六个神将出现。要达到这些条件比较困难,大家去迎接挑战吧。

通向大满汉全席之路:当猪八戒觉醒了食物调理法的特技后,按顺序去第二章中玉门关的道具屋、灭法的药屋、比丘的道场、吐火罗的酒场,那里的人就会给猪八戒"大满汉全席"的卷物。这个特技的范围和伤害力都很大,是很好用的特技。

提高武器的等级:让一名武器等级达到5级的角色,在第三章去夕桐镇的靖海浦锻冶屋,听到指地成钢珠的情报;再按顺序去夕桐镇的道场、开地的药物、靖海浦的酒场听取情报;然后去狮波罗,并在那里取得胜利,就可以得到"指地成钢珠";最后,再去指地成钢珠,就可以提升武器的等级。

北京 自认为比白龙马本领大,其实唐僧根本不用找孙悟空,找我不就行了的 风马

PS 圣剑传说·玛娜传奇 FP=5

得到新AF"黄金之种":完成"果树园"事件后,可以随时去屋边的果树园栽种和采摘。笔者于第五个事件完成"果树园",从此几乎每完成一个事件,必去那里享受收获之乐,很快令主人公家的木属性达到3级。在大约第三十个事件完成后,与老树交谈时得到AF"黄金之种"(目前似乎尚未有攻略提及这个AF),将其放在大地图上会变成大果树园,可提高周围木属性。以后就可以同时在2个地方种植,喜爱田园之乐的玩家不妨一试。另外,从经验来看,每次种植时选择相同的两个种子,培养出新品种的可能性较大。

上海 爱打BOSS也爱和平安宁的 郭时羽

PS SD高达GGO FP=5

简单制造超强机体:找出サグエ型,然后派其出战使其机体升级至ACE等级,保留至过关。过关后凡ACE等级的机都可选择"改造"或"变型"。选择"改造"这项,可以改进"攻击力"或"防御力"(玩家们最好先改进其攻击力,因为其攻击力实在太烂了)。然后使其不断升级,最高可升至99级(玩家们勿须担犹,只要2、3关就可以升至99级)每升一级可提升两点"攻击力"或"防御力",这时玩家们最好先改其"攻击力"至120左右,才考虑防御力结果,保证你拍案叫绝!

广西梧州 梦想拥有一部真正高达的 李特斯

马语:李特斯,对不起,我没能如你所愿将这条秘技在上个世纪末登出来。不知你有没有按照诺言请你们全班吃大餐?其实,这也不能怪我,必竟秘技投稿的人数太多了,总要有个先来后到的嘛!再说,这样做只得罪了你一个人,但却有四十多人念我的好儿,我还是很划得来的……

PS 宿命传说 FP=2

抢石子游戏必胜法:虽然在电软98年的攻略给出了基本方法,但当石子数目较大时(比如五、六十),就不太好办了。现给出一个通用必胜法:设现有石子数X个,每次最多可取R个,r为X-1除以R+1的余数。若r不为零,我方应取r个;若r为零,应让电脑先取。例如,现有石子67枚,每次最多取3枚,则(67-1)(3+1)=16余2,我方应先取2枚;若现有石子41枚,因为(41-1)÷(3+1)=10,余数为0,所以应让电脑先取。

辽宁大连 希望尽快玩到续作的 罗剑锋

马语:谁说玩游戏不能长知识,拿这条秘技给这种人看看,还能有话说吗?这是典型的"寓教于乐"嘛。

PS 幻想水浒传Ⅱ FP=5

提前获得强力装备:米祖市上方有两个关口,其中左边的关口有两名骑士团卫兵守护着,剧情安排是不可以进入的。但是玩家只要向上推大门,门就会像方块一样向上移动,此时,就可以提前进入骑士团领地。里面敌人的LV可都是很高的哟!然后一直向上到骑士团的首都,就可以提前买到许多强力装备!

辽宁开原 老骨灰 张亮 and 玩友孙大车

马语:我现在天天吃好多粒开原出的"清水大米"。

PS 任务:无法完成 FP=7

选关密码:第2关:IPJOHFKRVOMC 第3关:KCHEKGOPMTCG

第4关:KOOHLGPKOQCQ 第5关:NKDMTGQHQXDH

第 6 关:FFEQOGQSRVED	第 7 关:NOEQNSQKQXDQ
第 8 关:FOFHOGRKRQEQ	第 9 关:ACGMROTPXTHG
第 10 关:AOIQJOLKSQHQ	第 11 关:ALKIJKLLSRHL
第 12 关:BNKFJLLQSUIN	第 13 关:CPLJFKSUVJJP
第 14 关:ONRSGKGQVUPN	第 15 关:CLMIFKGLVRJL
第 16 关:OINFGKHINMPI	第 17 关:MFRKLRTMXKGE
第 18 关:ACMNMRTWXWHB	第 19 关:MFMPKMTMXKGE
第 20 关:ACNRLMTWXWHB	第 21 关:ECQQRJIKUQKQ
第 22 关:EOGEJJUHIXLH	第 23 关:EKGHRJISIVLD
第 24 关:GFIMJJUPITNG	

武汉　张强弓

PS　龙骑士传说　FP＝4

愿之石:在每个村庄或城镇中的建筑中仔细调查,就会发现一种叫愿之石的物品,但是在道具栏中却看不到它,也不知它有什么用。当进入第 2 张 CD 中靠近海边的王都时想必玩家已经收集了不少吧。进入酒场，与一店员交谈后，继续推进一段故事情节，然后返回王都与酒场门口的人对话，如果他说酒场中有情报就可进入酒场中与一蓝衣人对话。他会要求主角把愿之石给他(当然不能白给),而他会给主角一只增加最大 HP50%的指环。在以后的情节中再次拿愿之石与其交换,又可得到一枚使 MP 最大值倍增的指环。此人在一定的时候会出现在不同地点,只要手中有愿之石(数量要够)就去和他换吧。

武汉　张强弓

PS　生物危机 3　FP＝3

打追踪者的方法(完美版):变身前,离其三步左右绕圈跑动,此时它打不到你,等其出击挥空时停下开枪,然后再重复进行;变身后:其攻击范围增大,但动作变慢,抓住他的出击时机利用 R1 或 R2 闪避后攻击。

对付小蜘蛛的方法:小蜘蛛数量多、速度快、有毒,所以和它们硬拼是得不偿失,应在大蜘蛛死后迅速跑至一个有门或有楼梯的地方(就是一个需要读盘的地方),再回到有蜘蛛的房间,小蜘蛛就全部消失。同样的方法可以使丧尸回复原位。

关于在墓地打巨型水蛭的方法(完美版):不要听信完全攻略上所说要停下它才钻出地面的鬼话,而应在小水洼附近的开阔处来回跑动,它会在很近的地方钻出,在其刚出土时迅速跑至其身侧(也就是它的头和出土点之间的位置)这是它的攻击死角,然后嘛?呵呵呵(作恶毒状)……尽情地打,直到其回到地下再反复即可,之后再打倒两根电线杆电死它。此方法绝对完美不费血。

南京　觉得 BOSS 太弱、结尾 CG 不好看的　史哲

PS　王牌空战 3　FP＝6

特殊效果:在完成每一次的任务之后，你都会看到你在任务中的一段飞行过程的回放，此时你按下 R2 键，画面中的所有物景便会产生残影，尤其是你所驾驶的战斗机最为突出，战斗机会产生一连串的残像，若此时再按下 L2 键,便会使画面产生监视器的效果。而且按○键会从不同角度观看飞行。

天津　不知风马有没有买体育彩票的　浣熊

马语:风马没有身份证,即使中了大奖也没法儿领钱,所以……

PS　生物危机 3　FP＝6

所有密码:①在 RPD 警署，要想得到二楼 STARS 房间的钥匙，需在警署大厅的电脑前使用“STARS 的卡片”得到当天密码，再将秘码输入到档案室中的抽屉锁中才可以,尽管密码是随机的,但无非是 0131、4011、4312、0513 中的一个,因此就不用去拿“STARS 卡”,省了很多事。②在拿取燃料添加剂的商店中,吉尔要首先打开墙角的监视器,才能得到当天的密码,也是随机的,但也无非是 AQUACURE、SAFSPRIN、ADRAVIL 中的一个,其中尤以 SAFSPRIN 的几率最高,这样便不用去打开监视器记密码了。

最命苦的丧尸:在游戏刚开始吉尔会来到一间酒吧,其间发生吉尔和布莱协力杀死一头丧尸的事件,此时让吉尔跑过去让那头丧尸咬,便会发生有趣的场面:只见那丧尸抓住吉尔刚要咬,布莱便会开一枪,此时丧尸会因为中弹而立刻放开吉尔,吉尔也会立刻站好,如此反复,直至丧尸被打死,吉尔安然无恙,一枪未开。好命苦的丧尸啊!(布莱的枪法也够准的)

天津　浣熊

ARC　99 格斗之王　FP＝4

霸道的蔡宝健:KOF99 中蔡宝健新增了一招叫做“骸突”(→/←+A),即使对手防御,也会将其破开。因此,便可以使出绝对霸道的一招:跳 D〉站 C〉骸突〉凤凰脚(↓↘→↘↓↙←B/D)(MAX 版除外),不论对手防不防都要中招,怎么样,了不起吧!赶快刊登!“风马”的英文名难道是“Wind horse”!我是“强の男”!

云南安宁　暴走八神!冲呀!　ANDY LEE

马语:大家觉不觉得 ANDY 的话“跳跃”性很强,上下句满不挨着,信里还画着好多用奇怪颜色的钢笔水画的画儿,ANDY 还问我那种颜色怎么样。苦命的风马天天面对上百封这样的来信,不发疯也难!

ARC　SUPER 释厄传　FP＝5

卡机法:多人游戏时,一个人使用“乾坤宝剑”,另一人在“乾”的时间内使用“金刚咒”,便会卡机。可向机厅 BOSS 索赔然后再玩。注意“金刚咒”不能用得太早。

重庆　张睿

ARC　三国战记　FP＝4

无限加分法:在游戏进行至第六关(雪战夺荆州)时,在将要到中 BOSS 许诸处,会有三辆放菜刀的车,此时应迅速冲到右下方打烂最下方的那辆车,然后再冲回屏幕的左下方,在那里会不断出现带“大锤”的小兵,只要在不被另

关　卡	对 决 内 容	敌 方 角 色	条　　件
1	对战格斗	アブドウル	KO 时玩家在牢外
2	对战格斗	花京院	用プッツンオラ KO 获胜
3	对战アレンジ	グレイフライ	用インディーズアーム KO 获胜
4	对战格斗	ポルナレフ	用クロスファイヤーハリケーンスペシャル KO 获胜
5	デジコミ	テニール船长	在输入指令时完全没错的过关
6	迷你游戏	フォーエバー	完全没打到女孩子过关
7	对战格斗	デーボ	用ミリオンスピット KO 获胜
8	对战格斗	ラバーソウル	挑拨电脑“レロレロ”
9	对战格斗	ホル・ホース	用时间到的方式获胜
10	デジコミ	ネーナ	在输入指令时完全没错的过关
11	デジコミ	Z・Z	在输入指令时完全没错的过关
12	迷你游戏	エンヤ婆	MISS 少,使用必杀技多的方式过关
13	迷你游戏	ダン	MISS 少,打倒很多敌人时过关
14	迷你游戏	アラビアファッツ	在时间剩 120 以上的状况下过关
15	对战アレンジ	マニッシュボーイ	出现替身攻击
16	迷你游戏	カメオ	MISS 少,使用必杀技多的方式过关
17	对战格斗	ミドラー	用替身 CRASH 打倒对手获胜
18	迷你游戏	ソドウール	用超级连击打倒他
19	デジコミ	オインゴ&ボインゴ	在输入指令时完全没错的过关
20	对战格斗	チャカ	用ラストシューティング KO 获胜
21	对战格斗	カーン	用防御抵消的攻击方式命中
22	对战格斗	ポルナレフ&アヌビス	敌人学会プッツンオラ
23	对战格斗	マライア	磁力升到最高时打倒敌人
24	对战格斗	アレッシー	在比赛时被变成小孩子一次
25	迷你游戏	J・ダービー	在(A)获胜。在(B)获胜。在(C)用“ブラフ”的指令过关
26	对战格斗	ホル・ホース&ボインゴ	没被ホル・ホース的子弹打到过关(防御也可)

两辆车撞到的情况下，出来一个打一个。所剩时间不多时，可放出"沙漏"(一般说到此处应至少有3个沙漏)。沙漏用光后，可让一位同伴走上去给车撞死(多人游戏的前提下)，时间便可补满，如此重复，只要各位不怕麻烦。就可无限(无耻)加分。

各现象 SHOU：三国战记中，有许多招式在格斗游戏中常常见到，但最明显的要数赵云的超杀，张飞的超杀及黄忠的超杀。它们的"双胞兄弟"分别是比利的"无敌风火轮"(KOF中)，特瑞的多重喷泉(KOF中)及豪鬼的天魔豪斩空。

情有独钟：方法：在游戏进行至第四关(大意失荆州)，会打BOSS貂婵，如果让张飞或张迈一下一下打她，她是不会反击的，可见她对姓张的……

不为女色所动：方法：在BOSS貂婵处放出"援军令"魏延便会出来打貂婵。

决不留情："打铁匠"张迈(张迈的祖宗可能是打铁的吧?)方法：用秘技调出张迈(秘技可见99年第7期)，并使用张迈，让他在游戏中停住不动(即不动摇杆不按键)，即可看到。

浙江海宁　因"发明"了无限加分法而常被同伴们当牺牲品的　陈祁益

ARC　月华之剑士 2　FP = 7

使用隐藏角色"黄龙"：角色选择画面时，将方格移至"枫"处，之后在十秒内快速按入"十次C，五次B，四次C。"之后只会听到一下叫声，再按A或D便可选用"黄龙"。

出招表：必杀技：↓↘→+A或B
↓↙←+A或B
↓↙←+C
BCD同按

超必杀技：空中→←↙↓↘→+A
→←↙↓↘→+B
→←↙↓↘→+C
→←↙↓↘→+D

潜在奥义：←→↘↓↙←+B

乱舞奥义：↓↓+AB同时按　　**广州　忙于中考的　狗饼**

GB　蚊哥正传　FP = 7

选关密码：①GLKK　②BL26　③5P9K
④6652　⑤BKK2　⑥2PLB
⑦6562　⑧L59B　　**辽宁丹东　周铮**

GB　DQM·特瑞的神奇王国　FP = 5

巧打???系BOSS：???系BOSS一般都是满级(即LV99)，己方实力不够，很难胜出。但我发现自己的怪兽只要习得**モシャス魔法**(耗费MP5)就可以把BOSS打得满地找牙，这个魔法极为霸道，它不仅可使自己的怪兽变为对手的模样，还可以继承对手的素质。如遇???系BOSS时，我方变成???系BOSS(HP999，MP999)够爽吧。这就好似独孤九剑，遇强则强，遇弱则弱。怎么样，尽情折磨BOSS去吧，就算LV20也要你BOSS的命。

金钱速挣法：首先把在旅行之扉的迷宫内捡到的杖类先存入道具屋，当有一定数量时(10个以上为益)，带上后进入旅行之扉，先通过几层迷宫。然后，在迷宫出口处用**たびのはり**记录，接着进入出口，再往下走几层(二至三层左右)，如果还没有落到道具店，就用S/L法，直到下落层是道具店为止(道具店出现率约为十分之一)，此方法虽有点烦，但只要落入道具店，Year!发了，我最多一次得了近6万元。

有料的大象：游戏到了后期，牧场主下方会出现一只大象，你只要与它对话它便会告诉你所属妖怪的成长极限。

昆明　想对软件说"爱いします"的　王敦祥

PS　龙骑士传说　FP = 10

金钱无限：800B995C 423F　800B995E 000F

每打必中(全自动！但X键必须要按)：D0105F00 565F　80105F9C 0001

战斗后，HP自动回复：D00ED738 0008　800ED734 0010
D00ED738 0008　800ED738 0010

获得4倍金钱：D00CBC68 0196　800CBC70 1080
D00CBC68 0196　800CBC72 0002

获得4倍经验值：D00CBC80 0194　800CBC88 1080
D00CBC80 0194　800CBC8A 0002

全部武器：800B9AAC 009B　300B9B4B 00FF

8003766C 1E00　8003766E 0800
80007800 800C　80007802 3C04
80007804 1021　80007808 9AB0
8000780A A082　8000780C 0001
8000780E 2484　80007810 009A
80007812 2C43　80007814 FFFC
80007816 1460　80007818 0001
8000781A 2442　8000781C 0008
8000781E 03E0

快速升级：D010B678 001A　3010B5F8 0001

技巧快速升级：D00CBF1C 0014　300CBF1C 0001

随时记忆：30059068 0001

小敌人不出现：8005808 0000

所有重要道具：800B9A64 FFFF　800B9A66 FFFF
300B9A68 001F

PS　GT 赛车 2　FP = 10

最大 CREDITS：801D19C8 5638　801D19CA 054C

冻结时间：80046EB4 0000

从第二圈开始(街机模式)：D00AA4AC 0000　800AA4AC 0002

从第二圈开始(模拟模式)：D00AA4BC 0000　800AA4BC 0002

最高速度(上+X)：D01C9C0A BFEF　800AA4EA 0040

S认证：B00A00A4 00000000　301CB159 0004

IA认证：B00A00A4 00000000　301CB7C1 0004

IB认证：B00A00A4 00000000　301CBE29 0004

IC认证：B00A00A4 00000000　301CC491 0004

A认证：B00A00A4 00000000　301CCAF9 0004

B认证：B00A00A4 00000000　301CD161 0004

DISK 2

金钱：801D19C8 E0FF　801D19CA 05F5

单圈时间：D002E560 0001　8002E560 0000
D003D178 0064　8003D178 0000

集齐所有车牌：D001CB1C 1880　8001CB2C 0004
D001CB1C 1880　8001CB2E 2402
D001CB1C 1880　8001CB30 0001
D001CB1C 1880　8001CB32 A062

可装备所有零件：8005E454 1025

PS　陆行鸟合集　FP = 10

无限金钱：80079080 967F　80079082 0098

速度提升：D0036524 FFE9　80036524 0001

PS　陆行鸟赛车　FP = 10

在编辑模式中最大值(按SELECT)：D007B120 0100　8008D75A 6363
D007B120 0100　8008D75C 6363
D007B120 0100　3008D75E 0063

得到所有王冠和级别：801E9290 FFFF　801E9292 FFFF

打开全部音乐：800E9294 FFFF　800E9296 FFFF

打开全部动画：801E9298 FFFF

打开全部角色和赛道：801E929C FFFF　300AF04F 0008

时间为零：80030338 2400

在GP模式中99点：8008C028 0063

PS　陆行鸟竞技场　FP = 10

Disk 1 Codes

总移动：D015E02C 0001　8015E02C 0006
D015E02C 0002　8015E02C 0006
D015E02C 0003　D015E02C 0004
8015E02C 0006　D015E02C 0005
8015E02C 0006

金钱最大：80131F40 C9FF　80131F42 3B9A

Disk 2 Codes

无限金钱：80079080 967F　80079082 0098

游戏世界精品一族

北京零点游戏

Bei Jing Zero GameShop

本店定于2000年2月2日正式营业，并于2日～5日进行全店商品特价销售，敬请光临!! 届时，除以下所刊登主机种类享有特惠外，另有 GAME BOY 卡带、配件以及次世代产品均以绝对全面低于市场价的特别超低价格销售，勿失良机!! **－部分主机或许比本广告价格更低!!!－**

PlayStation

索尼 PS 原装机全新7或9系列型号 市场价:1230元 本店特价:998元 限20台

PS 原装震动手柄 95元/支（需连同主机同时购买）单购120元/支

Dreamcast

世嘉原装 Dreamcast 主机(亚洲版) 市场价:1580 本店特价:1450 限5台

DC 原装标准记忆卡 180元/支（需连同主机同时购买）单购220元/支

Sega Dreamcast

任天堂原装 GB COLOR(彩显掌机) 市场价:690元 本店特价:630元 限15台

任天堂原装 GB 超薄黑白掌机 市场价:350元 本店特价:295元 限15台

GAME BOY COLOR

敬请注意：以上特惠主机均为全新原装，配置齐全。另：此特惠价仅在2月2日～5日酬宾期间有效，部分限量发售商品售完为止。其他未刊登价目请以本店店堂商品标价为准。

凡于2月2日～5日光临本店并购物100元以上，本店有小礼物一份赠送数量有限，送完为止！

致　　歉

本店因新近正式营业，个别服务项目正在制订中，尚未完善。故本月暂不对外埠玩友办理邮购服务，如外埠玩友在购买相关游戏产品时确实存在一定困难，请预先电话或来信通知我店，我店一定会尽全力满足您的要求。

联系电话：010-64061101　联系人：李维春

维　修　服　务

更换索尼 PS 机原装长线光头　　特价：290元

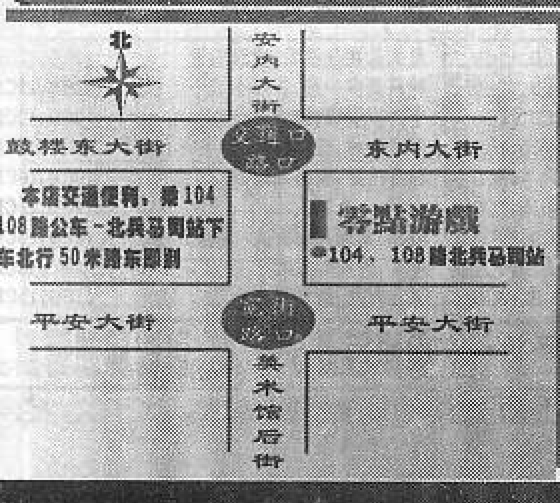
更换世嘉 SS 机原装 JVC 光头　　特价：130元

相　关　服　务

所有主机类商品均配有使用说明及保修卡，并承担保修项目以外的商品维修服务。所购卡带等软件类商品，均配有原厂记忆电池。并提供相应包换坏卡服务。(2周内免费更换)

换　卡　服　务

凡于本月在本店购买 GB 卡带，均可凭销售小票在本店免费换卡一次，绝无任何手续费及折旧费。



本店除经营游戏产品零售项目外，还面向国内同行业者低价批发 PS 原装机、PS 原装长线光头，各种次世代配件。各类 GAME BOY 主机、彩卡、单卡、合卡及相关配件，欢迎各地同行前来洽谈。

本店地址：北京市东城区交道口南大街甲114号（本址不收信函、汇款及邮件）

乘104、108路公共汽车-北兵马司站下车北行50米路东即到　(010)64061101

信函、汇款及邮件请寄此址：北京地安门邮局22号信箱 100009 李维春收

感受零点　畅游快乐

北京零点游戏店

E-mail:M.g.GameShop@263.net

本广告由零点企划友情制作 特此感谢

广告速递

沈阳·小陆游戏机专营店

批发 零售 邮购 专修

(家用游戏机批发中心)

五爱批发总店欢迎您惠顾！地址:五爱东区电器精品屋 745,746 档,南区购物城 126 档。

负责人:陆红疆、张辉。电话(传真):024－24141448 (0)13609892121 本店诚招各地区分销商及营业员。

☆原装索尼主机,春节特惠价及配置(原装主机＋双手柄＋电源＋记忆卡＋AV线＋电源线＋说明书＋保修卡)7501主机 1250元/台;5501主机 1200元/台;9001主机 1180元/台;9002主机 1150元/台;9003主机/1300元/台; ☆原装SS主机(原装主机＋双手柄＋电源＋1张原版碟＋5张碟<任选>＋说明书＋保修卡)售价 680元/台,主机邮费 50元/台,随主机购碟 4元/张,不另收邮费。

(春节期间,本店特惠价推出以下原装产品,回馈给各位)

PS 全新原装光头(保证质量)480 元; PS VGA BOX 350 元

PS 原装振动手柄(中国制造)110 元; DC VGA BOX 130 元

DC 主机套餐:主机＋原柄＋原装记忆卡＋专用电源＋原碟 2000 元/套(含邮费)

SS JVC 光头(原装全新) 100 元;

PS 跳舞地毯 Ⅰ代/Ⅱ代/Ⅶ代 60 元/75 元/90 元

PS——电脑手柄连接器 60 元

我店已开展 DC 碟换碟业务,面向全国,原则:换碟费 50 元/次,低价换高价碟找差价,高价换低价碟不找差价但保值。电脑记录,确保无误。99 格斗王 440 元,刀魂 450 元,世嘉拉力 320 元,街霸Ⅲ 560 元,索尼克 220 元,漫画英雄对街霸 380 元,蓝刺 360 元,VR 战士Ⅲ 220 元,间谍 460 元,月夜之潭 460 元,职业足球创造会Ⅱ 600 元,快打刑事Ⅱ 450 元,VR 射手 2000 480 元,鬼屋外传 450 元,光明与黑暗 460 元,苍钢之奇兵 420 元,梦幻模拟战 400 元,首都高 470 元,生化危机Ⅱ 430 元,莎木(限定版 5CD)660 元,D 之食卓Ⅱ 520 元。

二手电视集锦: ①15 吋 NEC 彩监,八～九成新,有 RGB 及 AV 端子输入,质量可保,画质清晰,可接各种游戏机是你明智的选择,售价 550 元/650 元(平面直角)/750 元(可看电视);②东芝炮(重低音)N 制电视,29 吋/25 吋/15 吋(超平面直角)售价:1200/880/450 元。

本店是首家在东北开展维修业务的老店,技术全面,专修主板、光驱、电源板等故障,收费合理,一般故障立等可取。

动画片(银)6 元/张,金碟 11 元/张,邮费一律为 15 元,特快(10 片以内)35 元。

名 称	CD 数	名 称	CD 数	名 称	CD 数	名 称	CD 数	名 称	CD 数
新世纪福音战士	13CD	新吸血姬美夕	12CD	烈火之焰	14CD	魔法骑士(剧场版)	2CD	大友克洋 Memorios	2CD
新世纪福音战士	4CD	浪客剑心	12CD	金田一之歌剧院的幽灵	2CD	洛克人	3CD	网络战士	3CD
世界末日	2CD	浪客剑心(续)	14CD	侍魂－阿斯拉斩魔传	2CD	银河英雄传说(外传)	6CD	灵魂力量	9CD
X－战记	2CD	真孔雀王	2CD	Q 版女神－小事都方便	4CD	银河英雄传说(剧场版)	2CD	超神姬	1CD
3x3 只眼Ⅰ	4CD	妖精战士	2CD	ZZ 高达	6CD	绝爱	1CD	炎之记忆	2CD
3x3 只眼Ⅱ圣魔传说	3CD	龙机传承	1CD	高达 0083－战士之黄昏	6CD	孔雀王 2	3CD	08MS 小队－米娜报告	1CD
青之六号	3CD	新无责任舰长	5CD	魔卡少女樱	6CD	无限地带 23	6CD	大友克洋－老人 Z	2CD
冒险少女－娜汀亚	2CD	超时空要塞 D7	4CD	强殖装甲	1CD	星界之纹章 vol.1－3	3CD	暗之海、月之影－双胞少女	2CD
王立宇宙军	2CD	圣斗士星矢－真红少年	1CD	梦幻骑士	5CD	不可思议游戏	2CD	地狱先生 TV 版	16CD
罗德岛战记之英雄骑士传	9CD	地裂	1CD	天地无用之炎夏圣诞	2CD	特搜机动队	1CD	银河麗目女－机械女神	3CD
秘境探险	4CD	女恶魔人	8CD	天地无用之 IN LOVE	2CD	天地无用	8CD	银河英雄传说Ⅱ	14CD
超时空要塞之可曾记起爱	2CD	樱通信	6CD	五星物语	1CD	机动战士高达 G	17CD	太阳之船	1CD
超时空要塞Ⅱ	3CD	星方天使	1CD	北斗之拳	2CD	Turn A(倒 A)高达	8CD	巴别一世	4CD
超时空要塞 PLUS	4CD	新世纪龙之子	6CD	幽游白书	2CD	DNA2	5CD	魔法少女砂沙美	9CD
十兵卫	3CD	逮捕令(剧场版)	2CD	幽游白书(剧场版)	2CD	秀逗魔道士(魔剑美神)	3CD	圣斗士－最终决战	1CD
电影少女	3CD	真 女神转生	2CD	梦幻世界	1CD	新秀逗魔道士	9CD	未麻之部屋	2CD
浪客剑心之追忆篇	4CD	橙路	24CD	病毒(3D 人型动画)	3CD	高达 X	17CD	机动战舰(剧场版)	2CD
我的女神	3CD	高达 W	17CD	电脑刑事档案 808	3CD	高达 V	17CD	一刻公寓(前篇)	16CD
守护月天 vol.1－4	4CD	高达 W 之无尽的华尔兹	2CD	暗黑破坏神	3CD	GTO－麻辣老师	11CD	不可思议游戏(瑶续篇)	6CD
橙路	2CD	高达 F91	2CD	JOJO 冒险奇遇	3CD	侍魂－破天邪魔之章	1CD	银河战国群雄传	18CD
太空战士Ⅶ	1CD	高达之逆袭的夏亚	2CD	少女革命	3CD	Weiβ－白色猎人	9CD	大运动会	6CD
心跳回忆 OVA	2CD	高达 08MS 小队	1CD	能量宝石	1CD	六神魔合体	2CD	通灵公主	6CD
AD 警察	2CD	高达 0079	6CD	圣斗士－黄金苹果	1CD	魔法阵都市	11CD	时空转抄	6CD
力古斯托宇宙战记	6CD	高达 0083	2CD	少女革命	13CD	金田一之少年事件簿	13CD	铳梦	1CD
火魅子传	6CD	高达 0080	3CD	SD 高达 ZERO	1CD	电脑战队	3CD	亚里安	2CD
剑风传奇	5CD	高达 W 之战场回	4CD	剑风传奇	3CD	特遣队	6CD	相聚一刻(剧场版)	1CD
青空少女战队	4CD	圣传	2CD	艾狄龙战将	7CD	不可思议游戏－朱雀篇	10CD	东京巴比伦	1CD
宇宙海贼	2CD	樱大战 1－4	2CD	接触(大学篇)	2CD	－青龙篇	9CD	星界之纹章 vol.4	1CD
爆炎一族	2CD	TO HEART	1CD	彼男彼女的故事	10CD	圣子到 BOY	12CD	思春期美少女合体机械人	2CD
爆裂时空 MAZA	9CD	机动战舰	13CD	兽兵卫忍风帖	2CD	高达 08MS 小队	6CD	流星花园(花样少年)	8CD
圣魔战记(灵魂力量)	1CD	城市猎人之百万黄金阴谋	1CD	攻克机动队	2CD	高达 0079(TV 版)	9CD	高智能赛车	4CD
鬼神童子	2CD	城市海滩之战	1CD	柯南 之		超时空要塞(TV 版)	12CD	霸王大系龙骑士	6CD
碧奇魂	6CD	爱与宿命的连发枪	2CD	连续两次杀人事件	2CD	幽灵公主	2CD	新吹波动危机	7CD
碧奇魂(完结篇)	7CD	便衣女警	2CD	来自黑暗组织女子	2CD	逮捕令 vol.1－4	4CD	彼男彼女的故事 19－22 话	2CD
GS 美神 极乐大作战	15CD	99 版寒羽良之末日	2CD	引爆摩天楼	2CD	猛鬼学园	6CD	听到涛声	1CD
COEBOY BEBOP	9CD	天才犯罪教授	2CD	14 番目之标地	2CD	枪神	13CD	橙路－想回到那一天	1CD
天使 2 代	1CD	LAIN(铃音)	5CD	世纪末魔术师	2CD	斗神传	2CD	刻之大地	3CD
青涩宝贝(伤感涂鸦)	12CD	吸血姬美夕	2CD	银河少女警察	1CD	神秘世界 2	4CD	万有引力	2CD
天空战记	3CD	魔装机神	4CD	勇者斗恶龙	10CD	街霸	2CD	绀碧舰队	2CD
安达充－阳光普照	1CD	GS 美神	1CD	魔术师奥芬	9CD	生化危机	1CD	一刻公寓(后篇)	16CD
超时空要塞 7(剧场版)	1CD	真三一万能侠	7CD	宝魔猎人	3CD	最游记	1CD	星方武侠	6CD
99 格斗王	1CD	水晶国传说	3CD	鬼神童子	5CD	课长王子	1CD	不可思议游戏(恒国篇)	7CD
头文字 D	9CD	Z 高达	17CD	一个好人－候补者们	1CD	爆裂吸血鬼	3CD	AO 警察 vol.3	1CD
火宵之月	2CD	学园幽灵	6CD	新世纪 GPX	2CD	新天地无用	9CD	98 格斗王	1CD

精典日剧系列,有精美彩盒,塑封包装,是赠友及珍藏的佳品,均为中文字幕、日语发音,售价 6 元/张,一律免邮费,批价电询。

同一屋檐下Ⅱ,兄弟	13CD,12CD	心跳回忆(金),新同居时代(金)	2CD,2CD	未成年,邂逅	2CD,12CD	思念总在分手后,爱因和平	12CD,12CD
101 次求婚,天使的工作	12CD,12CD	星之金币Ⅰ/Ⅱ(金)	12CD,14CD	爱情白皮书(金),恋爱世纪(金)	11CD,11CD	神只是多一点,若叶小子	12CD,12CD
恋爱季节,麻辣老师	12CD,12CD	鬼之栖家,恶女	12CD,12CD	同一屋檐下Ⅰ/Ⅱ(金)	12CD,13CD	十六岁新娘,恋爱暴走急	10CD,12CD
协奏曲,星之金币Ⅱ	10CD,14CD	织田信长,悠长假期	2CD,11CD	单身贵族(金)织田信长	10CD,2CD	沉睡森林,完结时间	12CD,12CD
最后之恋,平安夜	11CD,10CD	邂逅,银狼怪奇	12CD,7CD	东京爱情故事(金)	11CD	独自生活,理想之结婚	10CD,10CD
男人 35,世纪末之诗	11CD,12CD	茶僮四姐弟,沙滩小子	11CD,12CD	恶女协奏曲,同窗兵	11CD,7CD	女医,一个好人	11CD,11CD
东京大学物语,午夜幽灵	10CD,12CD	老师的奇遇,高校教师	13CD,11CD	高校之恋,新前程似锦	12CD,10CD	暗恋,戴面具的女人	12CD,10CD
人往高处爬	13CD	恋爱世纪,猎艳男孩	11CD,12CD	白衣天使,法医物语	12CD,9CD	冷月,玻璃鞋之恋	10CD,8CD
跟我说爱我(金)	11CD	远亲不如近邻,自从遇见你	10CD,13CD	爱的真谛,成田离婚	10CD,10CD	青春时代,何日再相逢	11CD,13CD

特别推荐:本店现推出近 200 款 SS 经典游戏,售价 15 元/张;原装正版音乐 CD 68 元/张,邮费一律 10 元。函索目录 3 元/份,请附回邮信封。

邮购地址(汇款单填写地址):沈阳市铁西区南八中路 78 号 收款人:陆红疆 邮政编码:110023

电话(传真):024－25850632(8:00～19:00) 024－25846204(19:00～21:00)

批发业务负责人:陆先生、张小姐 邮购负责人:张小姐、李先生 动画片邮购负责人:康小姐

乘车路线:南站乘 601 路公共汽车至"保工街"站下车即是;北站乘 604 路公共汽车至"保工街"站下车沿保工街南行至八马路左转即是;

五爱市场乘 207 路至"八马路"站下车沿八马路西行到保工街;南塔乘 11 路无轨电车"保工街"站下车,沿保工街南行至八马路左转即是。

批发总店地址:五爱市场南区 126 档东区 745 档 联络人:陆红疆,张辉 电话:13604053332,13609892121 特约分销店:吉林市河南街梦天堂游戏专卖 联络人:田舒文 电话:13804415992

比价格看服务 还是冠杰实惠

北京冠杰娱乐器材公司邮购价目表（游戏广场）

全场买一送一

网上购物新时尚 **本公司网址:http://gamegj.126.com** 提前预定 PS2

本公司决不出售翻新机

千禧年送大礼,凡有意将 PS 主机出售或以旧换新者本公司将予以特惠。

本公司所购主机折价 500－900 元,其它公司所购主机 400－800 元;具体价格视主机性能、成色而定。

主机特卖区

主机邮费 50 元 GB 机邮费 20 元

- PS 7500 型套机（手柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＋直读＋会员卡＋送正版盘）1180 元（日版）
- PS 7501 型套机（手柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＋直读＋会员卡＋送正版盘）1040 元（美版）
- DC 128 位（日版）游戏机（手柄＋记忆卡＋电源＋正版盘 2 张＋AV 线＋网卡＋上网盘）2350 元
- GB 日本 98 纪念版夜光机（通体镀银,仅 100 台售完为止）380 元
- GB“夜用型”超薄彩色手掌机（可自调颜色）680 元
- GB 彩色手掌机（五色同左）520 元
- GB“迷你”型超薄手掌机（兼容彩卡,紫透、黄、绿、粉、白）265 元
- GB 标准厚机 260 元

二手货交易市场

- 八成新 PS 套机（双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏。型号 3000、1001、5503、7000） 650 元
- 九成新 PS 套机（双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋20 款游戏。型号 7502、5501、7000、7501） 750 元
- 准全新 PS 套机（使用期均为两个月内,双手柄＋AV 线＋电源＋双记忆卡＋20 款游戏。型号 9003、5501、7501） 900 元
- 九成新 SS 套机（双手柄＋AV 线＋电源＋10 款游戏）480 元
- 九成新 GB 彩/薄/厚机 410/200/180 元
- N64 主机＋N64 光碟机（双手柄、记忆卡、开机卡、6 张金碟,含所有游戏,可以看 VCD）2600 元

（面向全国高价回收各种旧游戏机及配件）

GB 黑卡特卖区

第二次机器人大战（中文版）	24	月影村	20	暗黑封印 1＋2	23	魔域英雄传（新）	30
铁拳Ⅲ（新、3D）	30	吞食天地 3（中文版）	20	光之继承者（新、A·RPG）	30	漫画英雄	30
口袋妖怪（红、绿、青）	18	梦游美国（巡回版）	28	SD 高达 G 世纪	32	实况 J 联盟	30
口袋妖怪（比卡丘）	30	核金弹头 2	38	口袋里的情人	28	三国英雄传（中文）	18
口袋妖怪（黄、全中文说明书带发音）	48	战国美少女（电脑版）	36	爆钓日本列岛	30	南斯拉夫保卫战（新,ACT）	32
97 格斗王（黄金版）	60	太空战士之最终幻想（中文）	22	沙漠风暴（新版射击）	21	魔法骑士Ⅱ＋Ⅲ	42
98 实况足球（PS 版）	22	98 新战斗国家（PS 版）	38	幽游白书全集	32	圣斗士外传	24
王国物语 2（新）	32	三国志霸王的大陆（中文版）	38	时空枪手－复仇者（新,射击）	26	西游记——大闹天宫	22
列车杀人事件（AVG）	28	三国志 3	21	冥凰岛决战	30	GB 卡邮费一盘 5 元,两盘以上 10 元	

GB 彩卡

萨尔达传说	30	NBA 直扣手	38	装甲核心	48	99 世界足球（新）	50
勇者斗恶龙（怪兽篇）	45	真人快打 4	35	第三次机器人大战（新）	35	机甲战士（新）	50
能量之星（ACT）	55	瓦里奥Ⅱ（ACT）	48	四驱车 4（新、独家上市）	55	闪灵战舰（新）	50
3D 陷井（AVG）	66	心跳回忆——文艺篇/体育篇	48	顶级赛车（新、振动卡）	88	勇者斗恶龙（中文、新）	68
麻将兵	38	KONAMI 胜利 11 人	48	口袋弹珠台（新、振动卡）	65	萨尔达传说（中文、新）	65
天狗党之逆袭（RPG）	45	新忍传	50	垂钓巴斯鱼（新、振动卡）	68	口袋妖怪（金、中文、新）	96
毁灭世界	58	牧场物语 2	40	勇者斗恶龙Ⅰ＋Ⅱ	55	三国演义 2（中文、新）	68
世嘉拉力	42	三国演义 2	45	魔法战士（中文）	68	巫术王（新）	48
舞王 2（PS 版）	45	玛娜传奇（RPG）	32	口袋妖怪（金、银、新）	35	天翼变（新）	42

VCD 动画片（港产、彩碟）

8 元/张,邮费 15 元/次 一月内无条件退换

机动战舰,心跳回忆 OVA	13CD,2CD	浪客剑心剧场版,追忆篇	2CD,4CD	魔法阵都市,罗德岛战记 OVA	11CD,6CD	彼男彼女的故事,JOJO 奇遇	7CD,3CD
魔法少女砂砂美,TV 版幽灵公主	9CD,2CD	圣子到 BOY,电影少女	12CD,3CD	饿狼传说剧场版,TV 版	2CD,4CD	攻克机动队,魔鬼天使特警	2CD,3CD
王立宇宙军,逆袭之夏亚	2CD,2CD	高达 0083,无尽的华尔兹	6CD,2CD	樱通信,生化危机 3	6CD,1CD	魔装机神,银河少女警察	4CD,1CD
青之 6 号,冒险少女娜汀亚	3CD,2CD	V 高达,0080	8CD,3CD	圣斗士星矢,英雄本色	1CD,1CD	3 个猎人——侯补者们	1CD
3X3 只眼Ⅰ、Ⅱ圣魔传说	4CD,3CD	高达 0079（TV 版）,一年战争	9CD,6CD	AD 警察,哥布拉	1CD,2CD	琥珀之追击,风的名字是……	1CD,2CD
超时空要塞Ⅱ,可有记起爱	3CD,2CD	高达 F91,W,Z,ZZ	2CD,17CD,17CD,16CD	十兵卫,阳光普照	2CD,1CD	洛克人,银河英雄传说外传	4CD,6CD
罗德岛战记——英雄骑士传,少女革命	9CD,12CD	爆笑吸血鬼,天地无用心 LOVE2	3CD,2CD	银河英雄传说,北斗之拳	2CD,2CD	我的爱神,LAIN（铃音）	3CD,5CD
新世纪剧场版,TV 版	4CD,13CD	08MS 小队米娜的报告,圣传	1CD,2CD	重战机,银河列车 999	2CD,1CD	真女神转生,孔雀王	2CD,3CD
吸血姬美夕,火魅子传	2CD,6CD	大友克洋,GS 美神	2CD,15CD	绝爱,强殖装甲	1CD,1CD	水晶国传说,地狱先生	3CD,16CD
星界之纹章,风之谷	2CD,2CD	末麻之部屋,新鬼神童子	2CD,2CD	幽游白书,碧奇魂（续）	24CD,7CD	特搜机动队,宇宙海贼	3CD,2CD
金田－歌剧院的幽灵	2CD	圣斗士之最终圣战,X 高达	1CD,17CD	橙路,兽兵卫忍风贴	24CD,2CD	风魔小次郎,爆炎	3CD,2CD
剑风传奇,破斜之星	13CD,3CD	银河英雄传说 TV 版	13CD	金田机动战舰（剧场版）	13CD,2CD	爆热时空,CLAMP 学园侦探团	9CD,2CD
钢铁神兵	7CD	妖精战士,地裂	1CD,1CD	水晶国传说,新吸血姬美夕	3CD,12CD	W－杀人课,炎夏之圣诞	2CD,2CD
DNA2,青空少女战队	5CD,4CD	暗海月影,机动警察	2CD,3CD	火宵之月,电脑战队	2CD,3CD	怪医秦博士,暗黑破坏神	3CD,3CD
城市猎人系列	10CD	网络战士,宝魔猎人	3CD,3CD	不可思议游戏,真三一万能侠	10CD,6CD	快杰蒸汽侦探团,枪神	1CD,3CD
超时空要塞 PLUS	4CD	秘境探险,守护夜天	4CD,4CD	超时空要塞 TV 版,超神姬	12CD,1CD	我是大哥大,口袋妖怪金银（剧场）	7CD,2CD
新世纪 GPX,魔法骑士（剧场）	2CD,2CD	银河战国群雄传,星界之纹章	18CD,1CD	08MS 小队,浪客剑心 TV 版	6CD,12CD	天地无用剧场版,TV 版	4CD,9CD
名侦探柯南,樱大战全集	10CD,2CD	超能力大战,千年女王	1CD,2CD	神秘世界,超时空要塞 07	4CD,4CD	婚纱小天使,GS 美神	4CD,1CD
七都市物语,临时别动队	1CD,2CD	侍魂Ⅰ、Ⅱ	1CD,1CD	天使 2 代,最游记	1CD,1CD	幽游白书（剧场版）,圣斗士（剧场版）	2CD,2CD
勇者斗恶龙,魔术士奥芜	10CD,9CD	Q 版女神,碧奇魂（TV 版）	4CD,6CD	课长王子,太阳之船	1CD,1CD	新世纪龙之子,天空战记	1CD,3CD
斗神传,街霸Ⅱ	2CD,2CD	亚基拉,X 战记	2CD,2CD	迷宫物语,灵魂力量	1CD,9CD	GTO,梦幻骑士	10CD,5CD
98 格斗王,99 格斗王	1CD,1CD	拉尔黄金,食人	3CD,6CD	浪客剑心后篇,新天地无用	14CD,9CD	足球小将,逮捕令（剧场版）	5CD,2CD

本月特价

- PS 3.01VCD 卡（无须引盘,兼容 DVCD、SVCD、CVD） 360 元
- PS 原装振动手柄（日产、双马达） 120 元
- PS 跳舞地毯 3 代（带发光、送对应游戏） 100 元
- VGA BOX（次世代游戏机、VCD、摄像机等电脑屏幕连接器） 380 元
- 原装电脑用跳舞地毯（即插即用、送对应游戏） 110 元
- 电脑“绝招王”手柄（即插即用） 80 元

免邮费

《PS 软件邮购目录》——近千种 PS 游戏,类型介绍,包括 95 年至 99 年 9 月的所有游戏 10 元（免邮费）

配件特卖区

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
北通 PS 连发格斗手柄	28	10	PS 实况足球专用手柄（飞盘全国）	50	10	PS 限定版记忆卡（五色、双芯片）	35	10	SSJVC/三洋光头（日产）	130	20
北通 PS 美版振动手柄（可玩太 8）	85	10	PS 组装手柄（国产）	8	10	PS 豪华制转（送 RF 线两组输出）	35	10	SS/PS 原装大摇杆（日产灰白双色）	140	20
北通 PS 格斗王手柄（出招指示灯）	45	10	PS 仿原装手柄（港产）	15	10	PS 全透明振动方向盘（三件套）	260	50	SS 格斗手柄（带连发慢动作）	20	10
北通 PS“野牛”振动手柄（出口型）	75	20	PS 原装手柄（日产）	45	10	PSVCD 卡（2.0 版无须引盘、带金手指）	270	20	SS、PS、DC 电源	20	10
北通 PS120 格记忆卡（8MB 液晶显示）	55	10	PS 原装大摇杆	120	20	PS 原装鼠标器（送对应游戏、鼠标垫）	35	20	GB 新款放大镜（薄厚双用、可折叠）	18	10
北通 PS 振动脚踏枪（后座力）	165	20	PS 原装记忆卡（日产保用半年）	110	10	PS 手握式方向盘（对应所有游戏）	170	10	GB 摇杆（厚、彩、薄机用、五色）	10	5
北通 PS 中文金手指（截动画 250 组最新密码）	35	10	PS 带屏幕记忆卡（15 格,可显示资料）	45	10	PS/DC 专用书包（可装机器及配件、黑白两色）	50	20	GB 厚/彩/薄机贴膜（可使屏幕翻新）	15	10
北通 PS 仿制机吉它（六键,送对应游戏）	120	20	PS Ⅱ代跳舞地毯（加长加厚）	70	10	PS 长线光头（原装,带底盖适用任何机型）	290	20	GB 五彩对战线（薄对薄、厚对薄）	15	10
北通 PS“野牛”格斗手柄（全透明）	50	10	PS 原装记忆卡（马来西亚）	70	10	PS 原装手柄六分插（日产）	120	20	GB 高能电源（薄、厚、彩机）	10	10
北通 PS“大精灵”大摇杆	90	20	PS 原装透明记忆卡（日产保半年）	115	10	SS、PS 手柄连接转换器	20	10	GB 皮套（薄、厚、彩、真皮）	18	10
北通 AV 转换器（送 AV 线）	30	10	PS 仿原装记忆卡（双芯片记忆）	30	10	索尼 PDA（纯原装,可玩游戏）	360	20	GB 彩机专用放大镜（免装电池）	18	10
北通 PS 铁手振动光枪	70	15	PS 组装记忆卡（电池记忆）	20	10	SS 原装 VCD 卡（兼容 DVCD、CVD）	420	20	GB 彩/薄机腰包（五种颜色）	20	10
北通 PS“R5”振动手柄（出口型）	95	20	PS 简装制转	30	10	SS 豪华制转（送 RF 线两组输出）	35	10	GB 薄/彩机充电器（送专用电源）	40	15

买一送一

买 PS 主机,送索尼专用挎包只需加 20 元,买 GB 主机送 GB 专用腰包,只需加 10 元,购 GB 卡三盘以上者,送《美洲神鹰》只需加 5 元,买配件满 100 元,送本公司会员卡。**外埠会员一次性购物满百元时免邮费（需注明会员号,GB 卡除外）。**

注:1. 本公司现货批发游戏机及配件,专业为各游戏机房配货。专业维修次世代游戏机
2. 由于邮购业务量大,请来信者自备回邮信封及邮票,望玩友谅解。
3. 收购二手货方式灵活:现金收购、代卖、外地寄售。
4. 如有好的广告创意,可来信说明,采用后有奖。索取 SS 正版盘目录 5 元/份。
5. 本公司商品均经过测试,坚决抵制假冒伪劣商品,保护消费者利益。

公司（邮购汇款）地址:北京市宣武区右安门内大街丙 12 号 收款人:冠杰公司
邮编:100054 乘车路线:61 路、59 路、19 路、819 路南樱桃园站下车马路东
本公司总机:010－63522272 801:业务咨询 802:邮购查询 804:传真
批发（投诉）电话:（0）13001239442、（0）13901199244

北京天安游戏王国 专业(批发、零售、邮购、维修)

甘家口第三门市部已正式开业,欢迎就近光临!本店系全民企事业单位,春节期间新增特色服务及特价商品回报全国玩友对我们多年来的支持!随春节来临之际,邮购量增大,为确保春运期间外地玩友能准确、安全地邮购到满意商品,本店自2000年1月25日起,在北京当地邮局设立邮购速递专柜,由邮局工作人员及检验员完善管理,真正做到款到检测后即发货。另注:本市玩友光临本店无论购任何商品,满50元,即赠精美礼品。

日本索尼PS机,北京销售部(兼批发)保证良好信誉,为您做好售后跟踪服务。主机型号:(7000、7002、7501、9001、9002、9003、5001、5000)

日本索尼PS机特约指定维修保修部,引进精密仪器,(特聘)专业技术人员为您的主机排除疑难杂症,注(收费合理),各经销商及机房代收点维修,价格另议,本市维修立等可取,外地3日内即发货。特价销售各类游戏(套)机,送保修卡、金员卡。

DC128位机(原装+手柄+AV线+电源+记忆卡+正版盘1张)1800元 邮费80 单机1450元 邮费50元
索尼PS(原装+双手柄+电源+AV线+直读+20种游戏+记忆卡+金手指)=1500元 邮费60元 单机1050元 邮费40元
SNK彩掌机+原装卡=918元邮费30元;光盘刻录机:适用于个人单位,VCD、CD、游戏PS、SS、SNK、3DO、SFC等制作(对应PC)=1600元邮费30元
GB荧光超薄手掌机(原装+电源+皮套+2节电池+专用耳机+超强合卡1盘)=468元 邮费30元 单机410元 邮费20元
GB超薄手掌机(原装+手柄+电源+皮套+放大镜+2节电池+30合1以上合卡+专用耳机)=398元 邮费30元 单机308元 邮费20元
GB彩色手掌机(原装+电源+2节原电池+手柄+皮套+放大镜+彩色卡32合1+专用耳机)=738元 邮费30元 单机628元 邮费20元
世嘉MD Ⅱ型机(双制式+电源+双手柄+电源+AV线+制转盒+视频线+卡)=170元 邮费30元 单机135元 邮费20元
北京总代理:超任光盘一体机(送5张盘)1200元 邮费50元 超任美版主机260元 邮费20元

门市有多种游戏攻略及金手指书刊等,供免费警阅。

完全攻略书:生化危机Ⅲ 30,盗墓者Ⅲ 35,恐龙危机40,太空Ⅷ 45,究极99金手指书22,99金手指宝典50,
PS小本攻略:生化危机Ⅰ、Ⅱ,寄生前夜,燃烧战车,寂静岭,罗刹剑,彩虹特工队,幻想水浒传,梦幻4+5,天侏忍凯旋+绝地风爆2,影牢,浪漫沙加2,狒王2,格兰迪亚,女神转生,机器人大战完结篇,古墓3,失落的古代文明2,武藏传,皇牌空战Ⅲ,心跳回忆,命令征服等攻略书均每本5元,免邮费。

次世代周边				
次	本月特价区(配件邮费10元/个)	PS记忆卡(组/原装) 18/88元	220V转110V(500W-300W)稳压电源	SS4M加速卡(全兼容) 80元
世	PS机彩壳(黄透、绿透、紫透、蓝透)70元	PS手柄转PC连线 15元	(可供彩监及10余台PS、SS机用)160元	PS/SS四分插(同时4人玩)均148元
代	万用制转(PS、SS、3DO、SFC等)45元	PS原装手柄 38元	SS光头(原装JVC或三洋)150元	超任手柄、AV线、电源28/40/45元
周	SS金手指 75元	PS振动手柄(原/组) 120/55元	PS/SS制转 均25元	PS绝招王手柄 58元
边	SS原装16倍记忆卡 95元	PS金手指全中文(赠密技册)45元	PS电影卡(3.0版) 210元	SS/PS遥控手柄(2支装)95/155元
	PS跳舞地毯3代(带灯) 68元	PS 8倍记忆卡(同存120个节目)80元	PS/SS两用电源 20元	PC格斗手柄 38元
	PS铁手双退镗振动枪 88元	PS PDA掌上游戏机 580元	PS/SS对战线 25/35元	PC跳舞地毯 89元
	PS原装光头(包安装) 200元	PS/SS组装手柄 均15元	PS/SS AV线、RGB、S端子线均30元	PC连发可调手柄 85元

DC128位机原手柄240元,原装记忆卡330元,软件60余种,并可交换回收

土星乐园 土星游戏玩友醒目,本店收藏了SS新老游戏软件近1000种,超值10元——15元/张,欢迎来店购买或邮购,邮费10元/次,不计张数,目录2元/份。

3DO怀旧篇	本店现拥有3DO软件近百种,仅30元/张,为方便玩友,每张加10元即可在本店交换软件,目录2元/份,外地玩友也可邮寄交换,另世嘉CD盘近60种软件,目录2元/份。回收、交换3DO、SNK软件。
SFC N64软件	★超任盘(对应PC、送目录、全部游戏)100元/套 邮费10元 ★N64节目盘(对应PC、送目录、6张全部游戏)160元/套 邮费10元 超任SFC卡带,街霸Ⅱ 80元,玛莉60元,勇者斗恶龙Ⅴ 180元 ★超任SFC磁盘,4元/张,含盘+节目,目录2元/份

动画VCD:动画VCD、CD、日剧品种繁多,并可任意订连续剧其中一张,PS游戏1800种,PC游戏1200种,目录2元/份

专业二手货市场,本店系二手货指定回收,销售中心,并可交换新旧主机,备有各种二手货,照片5元/张,另为电脑网络配备二手电脑,并大量回收二手电脑,各种游戏机及其它电器设备。

二手货特色服务:

1、顾客可将所要出售的商品送至本店评估后即兑付现金。
2、若对收购价格仍不满意,可将出售的商品放至二手货柜台,价格自订售出后,本店收取5%的手续费,若未售出不收任何费用。
3、买方、卖方面对面交易①如甲欲卖其商品,可打电话与本店取得联系、存档,记录;②同样若乙想买其商品与本店联系存档;③本店将免费为双方约好时间,提供场所或自订交易地点均可,本店不收任何费用。
4、若游戏机或其它商品暂时不用,临时需要现金周转,也可将商品存至本店兑付现金,待资金周转正常时,即可用现金取回原物品,本店收取相应手续费。

商品名称 新旧程度	价格 邮费	商品名称 新旧程度	价格 邮费	商品名称 新旧程度	价格 邮费	商品名称 新旧程度	价格 邮费
12吋SIM彩监(全制式带摇控器,90个频道)	800元 20元	索尼收录放随身听超薄8-9成新 GX512/GX614	550元/700元	松下便携VCD机 九五成新	1200元 50元	N64主机 九成新	900元 50元
6吋彩监(N/P双制可看电视)全新	480元 80元	爱华JX879/JX759/TA145/JS415/PX390/TP600 随身听8成新	750元/680元/160/190/200/550/160元	新科SVD-950(MP)迷你便携式VCD(带屏幕显示,遥控)九五成新	1980元 50元	3DO光盘机/电影卡 八成新	260/380元 30元
14吋松下(彩监N制) 八成新	480元 80元	索尼D-E405防震,线控CD随身听 九五成新	780元 20元	爱华XP88CD机防震	650元 20元	世嘉GG彩掌机 八成新	480元 20元
卡西欧1.5寸高清晰小电视	1250元 20元	松下SL-S450防震,线控CD随身听 九成新	750元 20元	索尼PS机 七-九成新全配	650元~900元 50元	DC套机 九五成新、全配制	1680元 50元
夏普21寸全制式电视 八成新	750元 20元	家用国产品牌VCD机 九五成新	490元 70元	超任套机(32M) 九成新全配置	450~850元 50元	NEC-PCE游戏机+卡片 九成新	200元 30元
索尼14吋/20/21吋/25吋/27吋/29吋 彩监7-8成新 680元/750元/800元/780元/800元/950元	8元/吋			GB手掌机(普、薄、荧光)九成新	200/220/310元 30元	超任电影卡 八成新	350元 20元
电脑套机(586) 八成新	1980元 200元			土星机 六至九成新	450-650元 50元	游戏宝3.5吋小彩监可接PS、SS、DC、VCD(内存8位游戏900合1)等全新	480元 20元

GB、MD换卡,面向本市,不对外地。本店备有大量GB单卡、合卡,售价10元-35元,欢迎来门市购买,邮购参照其它店广告即可,GB卡免邮费。现本店实行GB卡每日有一款特价,如2000年2月5日,口袋金30元,2月6日口袋银30元,当日有效,以后见门市版报。

GB配件

普机配件:皮套10元,放大镜20元,电源10元,手柄15元,对打线18元,屏幕膜(普、薄、彩)均20元,充电器(送电源)65元。
薄机配件:薄机机壳(彩黄透,紫透明)带工具可自换50元,皮套15元,放大镜20元,电源10元,手柄20元,对打线(薄对薄或对普通机)25元,充电器(送电源)75元。 GB普机、薄机、彩机背包,每个35、精装65元。
彩机配件:皮套20元,放大镜25元,电源20元,手柄20元,对战线(彩对薄或对普通机)25元,充电器(送电源)75元。
GB专用立体声耳机 40元,配件邮费 10元/个。GB5合1攻略书20元。 GB口袋金、银2合1全中文攻略书45元。

GB单卡

以下均为彩卡兼容普机		牧场物语Ⅱ	45元	游戏王Ⅱ	48元	泡泡龙Ⅳ	32元	街霸Ⅱ	18元	篮球飞人	18元
口袋金	38元	大贝兽物语Ⅱ	45元	勇者斗恶龙(中文)	70元	玛莉Ⅱ	49元	蚯蚓战士	18元	98法国世界杯	20元
口袋银	38元	西部牛仔	33元	麻雀王	35元	陆海空大战Ⅱ	31元	吞Ⅲ中文	25元	音速Ⅵ	18元
大富翁	30元	真女神转生Ⅱ	40元	数码怪兽中文	65元	大盗伍佑卫门	31元	口袋妖怪(紫)	38元	太空战士4中文	30元
垂钓巴斯	37元	昆虫博士Ⅱ	43元	DX玛莉	50元	HQ赛车	40元	口袋妖怪(黄)	28元	洛克人八	50元
心跳回忆(文艺篇)	48元	恐龙猎人	35元	虎鹤Ⅱ	38元	学级王	35元	口袋妖怪1,2,3代均	22元	铁拳Ⅲ	28元
心跳回忆(体育篇)	48元	罗德岛战记	35元	炸弹人	28元	**以下为黑白卡兼容彩机**		第二次机械人大战中文	28元	幽游白书1、2、3、4均	20元
第三次机械人大战	42元	真人快打Ⅳ	31元	口袋Ⅵ	55元	96格斗王	18元	口袋恋爱	20元	名侦探柯南1,2 均	22元
四驱车Ⅲ	35元	三国志Ⅱ	38元	口袋Ⅶ	55元	97格斗王	60元	恶魔城	18元	胜利十一人PS版	20元
萨尔达传说(中文)	65元	99足球	38元	信长野望Ⅱ	50元	斩红郎	20元	三、二四驱2代	20元	侏罗纪Ⅲ(中文)	50元

欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及2元钱。(须写清目录种类)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街31号 褚振亮(收) 邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282
北新桥总店地址:乘106、116、13、107路公汽车到北新桥下车,红绿灯西107北新桥站对面即是。
酒仙桥第一分店地址:乘401、402、408、413、、418、813路公汽到酒仙桥商场下车,413、402酒仙桥商场站点斜对面口内15号即是。
三里河第二分店地址:乘13路、21路(三里河东口下车),烧鹅仔斜对面即是。邮购只限总店,分店零售价格以门市标明价格为准。
甘家口第三分店地址:乘103、102、114、320路到甘家口站下车,甘家口大厦南200米即是。



北京穗京、伍飞商行

两店连锁、寒假春节，DC特卖、销售价格、再创新低

DC专用豪华台湾特制大电源(100W)只卖60元(注:DC额定功率才22W)
PS各种新型号主机、保证质量、每天市场的新低价格
买主机送电源、双普通手柄、记忆卡、AV线、直读、保修卡。
买DC节目穗京商行帮您省去被炒作的冤枉钱，伍飞商行帮您换盘、一省再省，轻轻松松玩DC，是本商行和您的共同心愿，让我们努力吧！
本连锁店精修次世代游戏机和专业换光头

名称	片数	经典动画剧场15元/2片 6张起邮 邮费一律每次15元，款到即发。							
新世纪少年TV版	13	高达ZZ TV版	16	樱通信	6	侍魂斩魔传	2	柯南杀人事件	2
新世纪少年剧场版	4	高达V TV版	17	樱花大战	2	橙路TV版	24	柯南引爆大楼	2
剑风传奇	13	高达X TV版	17	X战记	2	圣斗士海皇篇	5	柯南十四目标	2
超时空可曾记得爱	2	高达G TV版	17	圣传	2	圣斗士OVA	4	不思议游戏剧场	2
超时空要塞7	4	DNA²	5	我的爱神	3	天地无用剧场	4	彼氏彼女	12
超时空要塞Ⅱ	3	电影少女	3	幸运女神	5	新天地无用	9	GTO麻辣老师	14
超时空要塞Plus	4	幽灵公主	2	万能文化猫娘	5	城市猎人99	2	新吸血鬼美夕	12
超时空要塞TV版	12	侧耳倾听	2	心跳OVA	2	城市猎人爱与宿命	2	爆笑吸血鬼	3
高达W(停不了的华尔兹)	2	高达战场回忆	4	青之6号	3	城市猎人便衣女警	2	银河英雄传说外传	6
高达W TV版	17	罗德岛战记	6	街霸TV版	14	城市猎人海滩之战	1	银河英雄传说TV版Ⅰ	13
高达0079	16	新罗德岛战记	9	3X3只眼Ⅰ+Ⅱ	7	城市猎人百万黄金	1	银河英雄传说TV版Ⅱ	14
高达马沙反击	2	不可思议游戏TV版	19	世界末日	2	城市猎人再见爱人	2	街霸Ⅱ	2
高达F91	2	幽游白书剧场版	2	孔雀王	3	斗神传	2	绝爱	1
高达0080	3	幽游白书TV版Ⅰ	12	真孔雀王	2	北斗神拳	2	地狱老师TV版	16
高达0083	6	幽游白书TV版Ⅱ	12	逮捕令OVA	5	攻克机动队	2	听到涛声	1
高达MS08小队	6	浪客剑心镇魂歌	2	逮捕令剧场	2	赏金猎人	9	音乐CD(单枚)	
高达MS08小队完结	1	浪客剑心追忆篇	4	天空战记	3	乔乔奇妙冒险	3	EVAⅠ、Ⅱ，樱花大战Ⅰ、Ⅱ，心跳Ⅰ、Ⅱ，罗德岛，浪客剑心，幽白，超时空，高达Ⅰ、Ⅱ、橙路等70余种	
高达08小队剧场	1	浪客剑心TV版Ⅰ	12	圣子到TV版	12	柯南黑社会女子	2		
高达Z TV版	17	浪客剑心TV版Ⅱ	14	GS美神TV版	15	柯南之魔术师	2		

外地玩友汇款地址：北京市西城区西四北大街1号　收款人：李志军　邮编：100035
店址：穗京商行在平安里十字路口西南角(西四北大街1号)　电话：010-66163885
(13路、107路、105路、111路、22路、701路、823路、808路、平安里站)
伍飞商行：北京市东城区鼓楼东大街303号　邮编：100009　电话：010-64064351

石家庄英特游戏销售中心

春节期间大酬宾

特别提示：春节期间本中心将举办以"KONAMI实况足球4"为蓝本的第二届"英特会员杯"足球比赛，我们将提供丰厚的奖品，欢迎各路高手前来报名参赛。

本中心专业从事DC、PS系列主机及其它游戏周边设备的批发、零售、维修业务。所售GB卡带、游戏软件种类繁多、配件品种齐全。本中心设有专业维修人员，负责所售主机的保修、维修服务。

特色服务：为方便各位玩友需求，本中心在专营店特设二手机交易专柜(不收二手机)，为您提供寄卖服务，同时欢迎各位每周六、周日来店自主交易，另本店备有多种游戏人物、玩偶等饰品供您欣赏及选购。

本中心所售主机均实行保修服务，为您解除后顾之忧，欢迎广大游戏爱好者光临，我们将为您提供满意的服务。

我中心在石市下设连锁店地址：

英特游戏精品店(桥东店)
地址：中山东路306号(省博物馆广场西侧)
英特游戏专卖店(桥西店)
地址：中华南大街36号(人民商场路口向南200米路西)
英特游戏专营店(新华店)
地址：水源街161号(市委党校对面)
市内乘五路车到水源路商场下车
南行200米路东



电话：0311-7763555　13903316722

唐山新世纪

批发零售价　质优价廉　品种齐全

索尼PS7501、9001、9002、9003型(原装配置)	1120元
世嘉DC机(新型、原装配置、送大功率电源)	1130元
世嘉土星机(蓝JVC、保原全新、原装配置)	660元
世嘉16位型机(原机配置)	110/120元
任天堂GB机：普/薄/荧/彩	245/260/340/520元
SNK NGP机(送SNK VS CAP)	特优价
大量收购二手PS、SS、DC、GB等各种主机以及MD、GB、卡带	

本中心同时备有各机种周边设备如：震动手柄、震动方向盘、PS PDA、VCD卡、PS/SS金手指、PS/SS原/组装光头、PS A级DDR地毯、光线枪、各种记忆卡及GB机全套配件。PS/SS软件数百种，5元/片；GB机卡三百余种。价钱低！例：口袋金40元。

以上配件及GB卡价格可参考《电子游戏软件》2000年第一期广告版面。

面向全国办理邮购业务，欢迎来电查询！

电话：0315-2320844

地址：唐山新世纪游戏连锁销售中心(唐山市路南区学院路)
智乐游戏连锁店：唐山市新区新城道智乐游戏天地
汇款地址：唐山市邮政局建设路营业处13号信箱
收款人：李志新　邮编：063000

广告速递

上海 新次元 GAME の星 电玩专卖 上海顶尖的电玩专卖场

来信请附信封、邮票及一元钱

迎千禧特价

超任新干线：供应超任游戏、硬卡，一应俱全，品种繁多（如：STARFOX、圣剑传说）等超任大作，另有超任游戏大全光碟（非市面上单一对应）SFC、PC 双对应光碟，内置解码数据，无限复活，可输入金手指密码，读盘率强，每套 5 张，190 元/套，游戏大全目录 30 元一本（超任硬卡节目单每份 5 元）

流行热点：DC、N64、PS、SS、SNK、SFC、NGP、GB，8－128 位主机软件及一切周边设备
特点推参：贴换，收购已损坏及故障的 DC、PS、SS、N64、SNK、SFC 等游戏
专业维修：综合针对市面上常见烧、损坏各类主机，攻克特种疑难杂症，让您死机复活
人气项目：贴换、收购，各类次世代旧游戏软件，预订各类次世代原装游戏软件。
全新消息：原装世嘉万能彩色打印机，可接任何 AV 输出机种，送色纸，色盒，仅售 290 元。

精品推荐：
DC128 位机，原装手柄、AV 线、MODEM 上网卡，原版碟一张，1780 元（主机 1490 元）
N64 主机，手柄、AV 线、转接电源盒、原版硬卡 2 盒，1580 元
松下 CD 机随身听（八成新）490 元，卡西欧手掌式 TV 电视 930 元，专用电源 80 元
原装日本卡西欧图像打字机（送电源）390 元，SFC 博士 32M 扩充块 260 元
PS 原版生化危机 2(2CD)680 元 PS 原版三国志Ⅳ，390 元 PS 原版战斗国家 390 元

N64 硬卡、配件价目表：NINTENDO

玛莉奥'64	480 元	萨尔达传说	580 元	N64 原装记忆卡	180 元
冲天小子	390 元	玛莉奥嬉奇岛	480 元	N64 原装振动卡	280 元
异教徒	500 元	大盗伍佑卫门	480 元	N64 主机转接电源盒	250 元
时空战士	390 元	实况 J 联盟足球	460 元	N64 明星大乱斗大摇杆	250 元
飞行之翼	200 元	飞龙之拳	490 元	PS 原版碟系列	
星球大战	400 元	野战排	480 元	PS 原版 22 人七龙珠	320 元
炸弹人 64	450 元	花样摩托艇'64	430 元	PS 原版铁拳 2	300 元
玛莉奥赛车	280 元	二手 SFC 套机 九成新	680 元	PS 原版 Q 版棒球	140 元

DC 软件系列：
街霸Ⅱ 580 元，2012 格斗 420 元，人类最终决战 400 元，王国物语 520 元，电脑组 360 元，生体兵器 480 元，三国志Ⅵ 790 元，刀魂 480 元，梦幻模拟战 530 元，F1 大赛车 310 元，哥斯拉 360 元，魔法者哩 360 元，街霸 ZERO Ⅲ 490 元，VR Ⅲ 220 元，EGG 460 元，机动战舰 490 元，99 拳王 440 元，第七通道 430 元，COOL 滑雪 460 元，索尼克大冒险 260 元

N64'原装 ASCII 限定版连发手柄，金、银、粉红透明三色同上，每只 300 元
N64'原装玛莉奥赛车黑白香槟式手柄每只 280 元
N64'140 度旋转炸弹人专用双角小月牙手柄每只 360 元
N64'原装普通手柄每只 230 元　SFC 卡普空原装 90 度转角手柄 90 元
3DO 松下原装手柄 100 元　SNK 原装 NEO.GEO 手柄 300 元
超级 GAME BOY760 元　SS 日立 VCD 解码卡 460 元　SS 2.0 专用解码卡 330 元
NGP 彩色机皇掌机 790 元（送专用包一个）饿狼传说 450 元 泡泡龙 390 元
谜之流星 RPG 480 元　拳王 R2 320 元　SS 电脑战机原装专用大摇杆 290 元

贴换市场
※DC 各类软件贴换，让您美梦成真
※N64 硬卡贴换，帮您实现最终幻想
※NGP、NOMAD、GB 旧机卡贴换，使您一切掌握
※8－16 位卡贴换 10 元起，让您再起风云
※SFC 各类游戏硬卡贴换，是您天堂知音
※32 位贴换 32 位机，让您再闯新关
※32、64 位贴换 128 位机，让您更新换代

NEO·GEO、SNK、3DO 精品专柜
SNK、3DO 经典游戏，品种繁多，SNK 软件每张售价 100～180 元，3 张以上全部对折，3DO 游戏每张售价 40～90 元，目录单各 5 元 1 份，邮费 1 元。
SNK NEOGEO 机皇软件《99 拳皇》230 元/张
欢迎广大电玩迷们踊跃惠顾！（包括外地玩友邮购业务）

中古区域大量回收
※SEGA 土星原版软件 95 格斗之王
※N64 主机光碟机及各硬卡
※SNK 机皇双、单速主机及游戏软件配件
※3DO 松下主机及游戏软件
※NGP、WS、NOMAD、GG、GB 旧机、旧卡
※DC、PS、SS、旧游戏主机、软件、配件
※SFC 超任套机及 SFC 光碟机

各类 DC 软件品种多，价格低，可购买或贴换
？？？玩腻了的软件怎么办？？？
SS 软件几百余种，市场绝版软件，本店都有现货，目录 5 元
16 位起无论什么旧游戏机或软件都可以帮您互相贴换
各种 PS、SS、DC 软件，都可以帮您贴换或收购
16 位起无论什么旧游戏机或软件本店都能帮您收购

新次元黄浦店：上海市浙江中路 159 号（福州路口，光大通信旁边）TEL：(021)63229104 联系人：新次元负责人 邮编：200001

注：邮购请到当地邮局办理汇款手续，并写清地址、姓名、邮编、所购物品，本店收到汇款，商品检验后立即发货。
特此声明：凡寄往本处贴换物品，请于一月之内与我店及时联系，如逾期，我处将自行处理，如有遗失，后果自负，新次元启。

安徽合肥 游戏之屋

电玩专营店

☆本店现有专业人员维修 PS 主机光头，凡 PS 主机光头零件不缺不损，均可保证修复，修理费每台 100 元，并保质 6 个月，外地玩友免费回邮。
☆本店提供品种全的 SS 游戏，每片 10 元，品质上乘，欢迎来信来电查询。
☆本店所有动画 VCD 及日本偶像剧场 VCD，邮购价格大幅下调，欢迎外地玩友踊跃购买。
☆本店于春节期间，特别推出以旧 SS 折价贴换新 PS 业务，折价特惠，详情请电询。
☆玩友来信请附回邮信封及邮资，并请将回邮地址工整，准确的填写，索取资料一律免费，如对邮购物品有疑问，请速来信说明情况以便本店查询。

地址：合肥市红星路 36 号（商之都向东 80 米）
邮编：230001 电话：(0551)2661691 联系人：杨健
合肥市二分店：四海精品电玩专营店
电话：(0551)2644285 联系人：江海
淮南地区连锁店：超腾电玩专营店
联系人：胡先生 电话：(0554)6645278
阜阳地区连锁店：古商城电玩专营店
联系人：肖先生 电话：(0558)2260314
安庆地区连锁：万卡游戏专营店
地址：安庆市考棚路 153 号
联系人：方先生 电话：(0556)5545596
南京地区专营连锁店：风云电玩专营店
一店地址：中央路 359 号（许府巷车站旁）电话：(025)3462500
二店地址：珠江路 1 号（同仁市场 905） 电话：(025)3229766

哈尔滨 游戏服饰专卖店 腾 大量批发达

超新登场：
99 真草雉京：外衣＋内衣＋裤子＝280 元
99K'上衣＋裤子＋项链＝260 元（皮版）
草雉京（矢吹真吾）：上衣＋马夹＋内衣＋裤子＋手套＋头带＝260 元
八神庵：上衣＋衬衫＋裤子＋项链＝220 元
特瑞：上衣＋裤子＋帽子＋内衣＝220 元
特价推出全皮版：
98 草雉京：上衣＋马夹＋内衣＋裤子＋手套＋头带＝350 元
98 八神：上衣＋衬衫＋裤子＋项链＝320 元
火神大衣：220 元　八神大衣：220 元　特瑞大衣：220 元
斯科尔：上衣＋内衣＋裤子＋项链＋手套＝360 元（赠太八挂历一本）
斯科尔舞会服装：上衣＋裤子＝320 元
塞法：大衣＋内衣＋裤子＝300 元

凡在春节期间购买格斗王服装均赠格斗王胸章一个

克里丝：上衣＋内衣＋裤子＋项链＋护腕＝180 元
七枷社：上衣＋裤子＋背带＝180 元
刹那：外衣＋衬衫＋裤子＝240 元
学生装（立领装）：上衣＋裤子＝200 元
女神异闻录 2：
周防达哉：上衣＋裤子＝220 元
荣吉：上衣＋裤子＝220 元

本月特价商品
太八打火机 60 元/个
太八闹钟 50 元/个
格斗王钥匙链 15 元/个
99 草雉京内衣 70 元/件。

特价推出秋季降价版：

草雉京头带：	20 元	草雉京皮手套：	50 元	特瑞帽子：	35 元
八神裤子：	75 元	八神项链：	35 元	K'项链：	35 元
外国僵尸魔鬼面具：	50 元	魔鬼皮带：	60 元	比利头巾：	35 元
HOT 胸章：	25 元/个（版面多）	HOT 头巾：	35 元	HOT 项链：	35 元
HOT 肥裤子：	80 元（颜色全）	HOT 明信片：	50 元/套	HOT 笔记本：	20 元/本
HOT 钥匙链：	35 元/个	HOT 电话本：	30 元/个	斯科尔项链：	50 元/个

特价推出 2000 年精美挂历，包括：太空战士八、心跳纪念品、饿狼传说、新世纪福音战士、山脊赛车 4 每本均 20 元。

HOT 四件套：银灰棉马夹＋外白短袖＋内黄短袖＋肥裤子＝280 元
HOT99 演唱会出场服：上衣＋裤子＋260 元
HOT 套服：：西服＋裤子＝220 元
迈克尔·杰克逊吉隆坡演唱会演出服：上衣＋裤子＋400 元

以上服饰只是本店的一部分，玩友有特殊要求，本店还可订做，保证忠于原版，本店同时提供大量鬼服和大量演出服。而且本店商品均向有关部门申请保险，如有邮购丢失现象均可索赔。（注：如邮购请将身高、体重、腰围、胸围写清楚，均写净量尺寸，索取游戏服饰相片及详细资料 15 元，索取南韩乐队详细资料 15 元。）

地址：哈尔滨市南岗区学府路 51 号服装城 2 楼精品 20 号
邮编：150080　收款及联系人：杜遴遴
联系电话：（晚）0451－6670072 传呼：(0451)128－5102818
批发专线：013904646351

天天游戏专卖

天天宣言：我们不追求绝对的低价格，我们只追求特合理的质量价格比！

拜年：每年圣诞节期间、元旦期间、春节期间我们都会收到很多热爱本店的电玩迷邮(送)来的贺年卡和明信片，我们非常感谢！并请见谅不能一一回复。在此我们祝所有热爱本店的电玩迷及全体会员春节快乐！游戏，学习，工作同进步！

99拳皇格斗技(32开145页全彩送出招VCD1张)	40元	赛实况)	28元	胜利十一人实况4(32开100页黑白)	13元
生化危机3攻略书(32开156页全彩送动画集合VCD1张)	40元	恐龙危机(32开128页全彩)	45元	PS金手指第五弹密码书(32开122页300余种游戏密码)	20元
太空战士8全流程攻略书(32开160页全彩送动画集合VCD1张港版)	50元	寄生前夜1(32开112页全彩)	45元	PS主要游戏金手指宝典(16开,159页,400余种游戏密码)	38元
大航海时代4(32开143页全彩台湾版)	38元	机器人大战F完结篇(16开122页全彩)	45元	GB新攻略五合一(口袋红、绿、吞食天地、月影村、四驱车)	25元
妖精战士3(32开140页全彩台湾版)	38元	圣剑传说(32开167页全彩港版)	40元	过期游戏志(25,43,,44,45,46,47,48,49,61,64,66,72,74,76,77,94,95,97,105,107,112) 邮费均5元	35元
劲舞DDR足谱(32开228页全彩送教学VCD1张,附日本、台湾DDR大		星之海洋2(32开270页全彩)	45元		

DC正版盘邮费一律10元

莎木(第一章横须贺4CD)初回限定版,附莎木音乐CD一张	780元	苍钢奇兵(1CD)	450元	刀魂(1CD)	430元
D之食卓Ⅱ(4CD)初回限定版	680元	索尼克(1CD)	230元	鬼屋Ⅱ(1CD)	480元
生化危机Ⅱ(2CD)附代号维罗尼卡体验版共(3CD)	500元	世嘉拉力(1CD)	400元	空中力量(1CD)	410元
VR射手2000(1CD)	650元	漫画英雄VS CAPCOM(1CD)	400元	99拳皇(1CD)	460元
蓝刺(1CD)	450元	神机世界(1CD)	420元	摩托车(1CD)	400元
街霸ZERO Ⅲ(1CD)	420元	梦幻模拟战千禧版(1CD)	480元	快打刑事(1CD)	460元
		VR战士Ⅲ	240元	DC街霸Ⅲ	580元
		任性桃天使Ⅱ(1CD)	420元		

PS正版盘(邮费:10元/套)		生化危机3(1CD)	600元	铁拳3(1CD)	370元	97拳皇(1CD)	360元
太空战士8(4CD)	780元	心跳回忆2(5CD)	680元	武藏传(游戏,资料各1张)	370元	日本纯原装PDA	480元

PS游戏目录册(1300种游戏)7元2元　动画VCD目录(300多种动画)2元1元　小攻略目录册1元1元　PS,SS配件目录册1元1元　DC硬件,软件目录册1元1元　N64卡目录册1元1元　PC正版盘目录册1元1元

地址：北京市东城区东直门内大街**149**号(**106**、**107**路电车东内小街下车,**24**路东直门内大街下车)　邮编：**100007**

收款人：汤卫民　电话：**(010)84010216**　电话：**(010)69519621**(邮购咨询热线)

通州区店：**1.** 玉带河大街**147**号　通州区店：**2.** 新华大街潞州商城一楼　联系人：田英珍

天天　北小街　东直门内大街　南小街

沈阳家庭娱乐精品店

批发、零售、邮购、维修中高档家用游戏系列

本月特价主机

索尼PS(5501)型套机 990元　索尼PS(7000)型套机 990元　索尼PS(7501)套机 1220元
索尼PS(9001)型套机 1220元　索尼PS(9002)型套机 1160元　索尼PS(7502)型套机 1280元
全新原装土星套机(双柄+电源+2碟)680元　16位游戏VCD机(双柄+遥控+740款游戏)960元
世嘉超任三合一光碟机(双柄+电源+1800款游戏)1040元　128位DC套机(原柄+电源+原碟)1680元
世嘉五代MD机(双柄+电源+赠卡)Ⅱ/Ⅲ/Ⅳ型 150元　GB彩色/超薄/普通机 590/310/260元 邮费30元
SNK彩色掌机(赠卡)920元,邮费30元　**※注：索尼套机为(主机+双柄+电源+AV直读+记忆卡+5碟),以上套机邮费40元**

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS原柄/组柄	60/12	15	PS记忆卡15/30区	20/35	10	PS主机塑壳(通用)	70	20	PS金手指卡(赠书)	60	15
PS原振动柄/组装	115/65	15	PS记忆卡120/360区	55/110	10	PS对战线/手柄延长线	15/15	10	SS三洋/JVC光头	100/100	20
PS 3D多功能/绝招王	40/25	15	PS原装限定记忆卡	60	10	PS/DC包	25/35	15	GB放大镜/摇杆	15/10	10
PS R5/格斗连发柄	100/40	15	PS PDA掌机记忆卡	380	20	PS/SS两用方向盘	160	40	GB皮套/电源	15/10	10
PS野牛/美版振动柄	80/70	15	PS专用吉它/振动型	100/110	35	PS/SS专用制转	35/35	15	GB背包/对战线	15/10	10
PS 8合1摇杆/110V电源	15/15	10	PS主机电源板(通用)	90	15	PS/SS无线遥控柄(对)	95/95	15	GB充电器组彩/薄/普	40/35/35	10
PS VCD电影卡(带金手指)	210	20	PS金手指卡(赠书)	45	15	SS原装/组装柄	65/15	15	MD/超任手柄	10/15	10
PS原装长/中线光头	360	20	PS化解危机/铁手枪	65/75	15	SS液晶记忆/连发柄	35/20	15	超任金碟5张/套+目录	100	10
PS多打器/鼠标	90/35	20	PS中/大摇台(振动)	65/85	30	SS原装VCD电影卡	330	20	N64金碟1-6张	25/张	10
PS带灯跳舞垫/普通	70/60	30	PS三用/单用振动方向盘	280/190	40	SS记忆卡/加速卡	70/70	15	不锈钢游戏胸饰/钥匙坠	10/10	10

日本卡通动画VCD、精典日剧、音乐CD数百款、邮购银碟6元/张、金碟11元/张、邮费15元/10张以内,加一张加1元。

特别推荐：本店现推出200余款SS精典游戏(金碟)售价15元/张　5张起邮　免收邮费

128位DC快讯　手柄230元 记忆卡180元 振动器160元 AV线、S端子线、RGB线30元 电脑连接器140元 DC碟：VR战士Ⅲ、索尼克200、世嘉拉力、希曼对街霸320元 99拳皇、刀魂、鬼屋、能量宝石410元 蓝刺、摩托车、神机世界、首都高速350元 职业足球创造会、钓鱼+专用杆590元/套 鬼屋外传、魔剑X、乔乔冒险、皇帝财宝、高达420元 生化危机Ⅱ 480元 D之食卓Ⅱ 560元 街霸Ⅲ、玩具总动员580元 VR射手500元 莎木(限定版)720元,等等。以上邮费每件15元,(DC碟可预定)。

本店备有大量PS、SS软件,邮购5元/张(10张起邮),邮费15元/10张;GB卡、MD卡几百种,邮费6元/盒,每加1盒加2元;以上游戏软件及卡通VCD片函索目录,3元/种。　※本店GB卡、MD软件设有换卡业务(只限本市)。另有二手货市场及降价商品专柜,办理预定商品及维修业务。※

总店：沈阳家庭娱乐精品店(早8:30——18:00时,周日不休)　电话：024-88505596　88531574
地址(汇款)：沈阳市沈河区小北关街82号(惠工板行一楼东侧)　收款人：赵三伟　邮编：110013
分店：沈阳家庭娱乐精品五爱分店(早6-14时,周日不休)　＊邮购只限总店＊
地址：沈阳市沈河区风雨坛街五爱市场东区电器精品屋716档　电话：024-24141469

冬日燃火

北京千里马游戏行邮购价目表

冬日燃火

玉泉店搬家:因原址拆迁在即,玉泉店自1月1日起迁至北太平路(玉泉路大中电器城往东150米路北),恳请热心玩友互相转告。

冬日燃火:千里马各店联合超低价特卖PS机,买一送四,擦亮眼睛,就近行动!(古城店、玉泉店、沙窝店、方庄店)

玩家必备: 金银妖怪全彩攻略书:台湾原版16开,80面,超厚铜版纸,地图、攻略、怪兽图鉴及隐藏情节完全大公开(送价值20元GB机彩色手链):25元/本,邮费5元
八合一完全攻略书:口袋金,口袋银,游戏王2,勇者斗恶龙怪兽篇,口袋妖怪黄,炸弹人RPG,口袋妖怪卡片版(完全手册,完全图鉴)25元/本,邮费5元

意想不到:绝对超低价,原装PS、DC、SS主机及配件(来信附回邮信封邮票即寄新价目)

千里马惊喜特卖:原装口袋超薄GB机(粉红、绿、黄各色,独家推荐"水晶紫透明装",个性时尚) 只售308元/台 邮费15元/台

★彩色GB套餐:彩色超薄机+电源+专用皮套+专用放大镜+超强34合一(含大海战、魂斗罗2、绝对无敌、双截龙2、玛莉2、米奇鼠等) 电询低价 (邮费20元)
★GB套餐C:GB口袋超薄机+皮套+放大镜+电源+手柄+超强34合一(含大海战、魂斗罗2、绝对无敌、双截龙2、玛莉2、米奇鼠等)温情价378元(邮费20元)
★GB夜光套餐:限定版金银夜光超薄机(20小时省电)+电源+超强34合一(含大海战、魂斗罗2、绝对无敌、双截龙2、玛莉2、米奇鼠等)温情价438元(邮费20元)

GAME BOY卡精品大推荐:(以下卡中彩卡众多,故不专门标出,所有卡均为彩机、普机全兼容。)

凡从本行邮购GB卡,即赠价值200元GB优惠卡;购物100元以上,只需多加9.9元,即可获赠《侏罗纪公园》或者《阿拉丁》或者100合1合卡其中一盘

单卡专家: ★中文口袋黄68元★99格斗王(32M超大容量,31人完全选择)120元★真实时间金版口袋妖怪(同原版)58元★真实时间银版口袋妖怪(同原版)58元★金版口袋妖怪40元,银版口袋妖怪40元★2合1金版+银版68元★勇者斗恶龙(中文)68元★萨尔达DX(中文)68元★新·机器人大战之钢枪传奇68元★瓦里奥世界·被盗财宝只售55元★口袋妖怪外传(任天堂正宗,卡片RPG版)只售45元★心跳回忆·校园诗梦(人气恋爱剧场版)只售68元★心跳回忆·运动之恋(32M)只售68元★口袋妖怪·黄(8M皮卡丘)售40元★太空4(中)售45元★第二次(中)35元★98实况世界杯(PS全面移植,上佳操作感)30元★牧场物语30元★牧场物语Ⅱ(16M,养鸡、养狗、捕虫、钓鱼,回归田园乐趣多)58元★三国志Ⅱ 48元★游戏王Ⅱ(32M)68元★第三次机器人大战(SLG彩色大作靓丽出笼)48元★99实况足球革新版(KONAMI街机移植火热)48元★机器怪兽2合1(太阳版+星辰版,150种组合怪兽完全收括)68元★孤岛冒险者48元★第五次机器人大战(第一次中文版)58元

卡名	内容	价格
世纪中文经典12合1(真96M) *到那里找这么好的卡!*	正宗97格斗天王,勇者斗恶龙怪兽篇中文,萨尔达传说DX中文,银河之星中文,七龙珠RPG中文,真命大富翁中文,太空战士4中文,口袋侏罗纪中文,第二次机器人中文,吞食中文,三国志中文,圣剑传说	198元
千里马8合一(真64M心跳版)	心跳回忆·运动之恋(32M),太空战士4(中),口袋妖怪黄,第二次机械人中文,吞食天地中文,口袋恋爱2,超魔神英雄2,三国志中文	148元
新千里马29合一(真64M激情版)	大盗伍佑卫门,太空4中文,三国中文,吞食中文,第二次中文,口袋黄,陆海空2,名侦探柯南2,首都高速赛车,上海POCKET,隐忍传说,96格斗,斗神剑无敌,雷光战士,烈火战车,阿雷沙,圣剑传说,音速5,冒险岛3,龟3,泡泡龙3,雪人兄弟,青蛙王子,唐老鸭,妖精物语,网球	148元
金榜格斗天书26合一(真64M)	斩红郎,96格斗,街霸2,世界英雄2,斗神传,洛克人5,龙珠z,美少女战士R,幽白4,灌篮高手,忍者桃太郎,天使之翼,狮子王,魂斗罗2,龟3,蜡笔小新,小叮当,三二四驱2,热血硬派,冒险岛3,超级玛莉兄弟,役满麻将,俄罗斯方块,玛莉女孩	138元
千里马13合一(真64M金钻版)	太空4(中),侏罗纪3(中),勇者斗恶龙(怪),口袋(黄),英雄骑士传,第二次(中),口袋恋爱2,大富翁,天外魔镜2,游戏收藏品,口袋(红),口袋(绿),口袋(蓝)	148元
千里马12合一(真64M银钻版)	太空4(中),被盗财宝(15M),陆海空大战2,英雄骑士传,勇者斗恶龙(怪),口袋(黄),大富翁,第二次(中),吞食(中),音速5,玛莉64,土星泡泡龙	148元
新千里马12合1(真64M阳光版)	99血腥咆哮,劲舞杰克,游戏王,太空4(中),口袋(黄),口袋(绿),口袋(红),第二次机械人(中),三国志(中),96王,95王,RB饿狼传说	148元
千里马32合1(真64M爱藏版) *极品游戏 一卡收尽*	口袋妖怪(黄),口袋(红),口袋(绿),口袋(蓝),98格斗学园,太空战士4(中),第二次机械人(中),吞食天地(中),圣剑传说,信长野望,名侦探柯南,MVP职业棒球,篮球飞人,幽白4,音速5,樱桃小丸子,蜡笔小新4,世界保龄球,空手道,智慧小老鼠,平安京怪兽	148元
千里马90合1(真64M白金版) *无重复90个游戏* *(版面所限未能全列)*	99血腥咆哮,列车杀人事件,游园杀人事件,96格斗,实况足球,中国格斗,鲁邦三世,忍者茶茶丸,妖精物语,索尼克5,最后忍道,元祖快杰,食通天国,大海战,皇家之剑,蜘蛛人,FI赛车,激龟3,炸弹人3,弹珠台大会,魔法公主,十项全能,忍者龙剑,超音鼠,鸟人战队2,西洋棋,明星篮球,沙滩排球,电梯,花式台球,所罗门,唐老鸭,米老鼠,小女巫,麻雀之王,恶魔城,GB原人2,雪人兄弟,四驱车,棒球	148元
★瑰宝10合1(真32M)	金版口袋妖怪,银版口袋妖怪,新·口袋妖怪外传,银河之星中文,陆海空大战,机器人大战,鬼神降临,魔神小战士,太空战士	95元
★瑰宝8合1(真32M)	金版口袋妖怪,银版口袋妖怪,银河之星中文,七龙珠RPG中文,真命大富翁中文,SD高达宿命之战,GB掌上大战争,魔法骑士物语	95元
★珍宝20合1(真32M)	金版口袋妖怪,银版口袋妖怪,99实况足球,人猿泰山,美人鱼公主,汤姆和杰瑞,雪人兄弟,泡泡龙2,蜡笔小新,追踪HQ赛车,热血躲避球,机器猫2,保龄球,打砖块,玛莉医生,网球,坦克90,役满麻雀	95元
超强43合1(真32M奇趣版)	98格斗学园,天狗党逆袭,英雄骑士传,96格斗王,恶魔城,无赖战士,新罗斗俱乐部,宾尼兔,玛莉兄弟,新食鬼,麻雀,铁板阵,逃狱金钢,四川省,66弹子台,屠龙族,阿弥陀,世界保龄球,网球,蛇,热恋四驱,平安京怪兽,扫雷艇,锄大D,推石阵,矿王,神奇老鼠,玛莉医生	95元
新幻想12合1(真32M)	99血腥咆哮(SNK格斗新作),太空战士4(中),口袋妖怪(黄),三国志(中),天外魔镜3,吞食天地(中),第一次机械人大战,创世纪外传	95元
新幻想11合1(真32M)	信长野望2(8M),太空4(中),吞食(中),第二次(中),三国志(中),伍佑卫门2,月下夜想曲,希望之剑,勇者传说,创世纪,领土模拟战	95元
新幻想10合1(真32M)	真命大富翁(新,中文),真女神2,太空4(中),口袋恐龙RPG(中),第二次(中),吞食(中),三国志(中),魔法阵,秘宝传说,圣剑传说	95元
新力量12合1(真32M)	真命大富翁(新,中文),陆海空2,太空4(中),吞食(中),月影村,新机械人,浪漫沙加,小首领,勇者之剑,三国志(中),鬼太郎,四驱车	95元
新经典20合1(真32M)	口袋魔鬼黄,口袋蓝,口袋绿,口袋红,信长野望,大战争,SD战国传,小叮当2,HQ赛车,蜡笔小新4,樱桃小丸子,冒险岛2,乱马1/2	95元
新经典10合1(真32M)	口袋魔鬼(红),正宗96王,月影村的怪物,太空3,萨尔达,第二次,圣剑传说,洛克人5,三国志中文版,魔法骑士2	95元
文卡大全14合1(真32M)	大金钢2,金牌玛莉2,J联盟,女神转生2,三国志,信长,吞食,大决战,隐忍5,复活邪神,魔法阵,第二次,GB长廊,圣剑传说	95元
RPG大全15合1(真32M)	沙加2,GB战争,大金钢,95王,银河战士2,第一次,小首领2,斗人魔镜,鬼神4,王国物语,SD战国2,沙特,阿雷沙3,圣斗士,鬼神1	95元
幽白全集15合1(真16M)	幽白(1)迷宫城,(2)暗黑武术会,(3)魔界之扇,(4)魔强统一,正宗96王,街头格斗,元祖快杰,妖精物语,鳄鱼先生,所罗门,乱马1/2	45元
花木兰19合一(真16M)	RB饿狼,花木兰(热门动画游戏),96格斗王,飞龙拳外传,樱桃小丸子,魂斗罗6,绝对无敌,越野机车,大富翁扑克	45元
超强18合1(真16M)	冒险岛,双截龙,魂斗罗,雪人,忍龟,热血硬派,足球,龙剑传,碎石战士,NBA,雀四郎,泡泡龙,米老鼠2,怒2,神龙传,宾尼兔2,蝙蝠侠2	45元
5合1:太空4(中),吞食(中),三国志(中),96王,圣斗士星矢 65元 6合1:RB饿狼,96王,95王,幽白4,激龟4,龙剑传 45元	7合1:太空4(中),第二次(中),第一次,皇家之剑,隐忍5,创世纪 6合1:太空4中,口袋黄,魂斗罗6,激龟3,冒险岛2,玛莉4	65元 65元
配件 (无论多少邮费10元/次)	★GB皮套(普、薄、彩)15元/个★GB手柄(普、薄、彩)10元/个★GB电源(普、薄、彩)10元/个★GB放大镜(普、薄、彩)20元/个 ★GB对打线(普对普,普对薄<彩>,薄<彩>对薄<彩>)20元/个★GB酷!腰包(可肩背,可装卡,普机不适用)20元/个	

特注:以上合卡中所登均为大容量游戏,容量100%真实,绝无重复,所有文卡均有记忆,所有邮购商品都经专人测试,质量保证,请玩友放心。

邮购地址:北京市4360信箱1分箱 高晓星收(请从邮局汇款,千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇)
邮编:100043 (以上所登卡邮费一律6元/盘)
查询电话:010~68880168 68807847

千里马专业维修部:各门市均可接收坏机,提供长期保修。

千里马方庄店:玉蜓桥集美家具城南50米路东,芳古园市场西口,39路,43路,805路,蒲黄榆站下车
千里马沙窝店:海淀区太平路沙窝工商银行旁,丰台玩友坐354、335沙窝站下车东行100米,308、605路也到。
千里马玉泉店:玉泉路大中电器城往东150米路北。308、605、地铁均到。
千里马古城店:地铁古城站西北口,日月商城内

●新千年第一期大红封面，使不少读者找不着“家”。有些读者大呼：“太 COOL 了！”也有人说“丑陋不堪”！真的是罗卜白菜，各有所爱。

●第一期附夹排行榜榜单，读者方便了，杂志社却泛滥成灾。小编每天望着上千份名信片运气，真的是相见时难别亦难。

●因一些技术性问题，本刊自第二期起与北京百事可乐公司正式合作举办“美年达中国电玩榜”，每月 50 位幸运读者的奖品和半年、全年奖均由百事可乐提供，礼品很精美，而且有好几次机会（月、半年、全年），真的是牌无大小，只要凑巧。

●针对读者对杂志满意度问题，我们从排行榜回函中随机抽取了 500 张进行统计，其中表示满意的占 54%，感觉一般的占 44%，不满意的占 2%。这个结果出乎我们的意料，因为要 98% 的读者感觉“还可以”并不是一件容易的事。对这个结果我们不应沾沾自喜，这主要还是读者对“电软”的宽容吧。真的是“脚瘦草鞋宽”。

●有读者提出排行榜名信片要是印上邮票就更方便了。情况是，非邮政单位印刷名信片要向邮政局申请报批。并且不可以私自在上面印刷邮票。有读者把名信片填好后再装在信封中寄出，真的是床上安床。只要填写名信片，再贴上邮票，直接寄出就可以了。

●“春节寒假赠书大行动”已于 1 月 10 日正式展开。第 80 面广告中间均价 25 元的 13 种图书（含游戏原画设定 5 种）是买一赠一。广告下面带封面的七种图书是满 40 元赠一本，请读者留心看一下广告，以免造成麻烦。按照杂志社的要求，接到汇款两日内便将新书寄出。服务方面读者是可以放心的。目前杂志社邮购图书量每年超过 5 万本，还没有受到一次读者投诉。应该说，在今天各方面条件还不如人意的情况下，做到这一点是难能可贵的。杂志社邮购业务的不断扩大，一方面得益于读者的信任和支持，也是和发行部认真负责，一丝不苟，宁可自己受损，不让读者吃亏的精神分不开的。对邮购方面有哪些问题需要帮助，询问，请拨打 (010) 67152757，你会得到满意的回答。

●“樱大战 3”要在 DC 上发表了！GB 版樱大战什么时候发卖？第三期我们将在彩页上刊登有关樱大战系列的回顾和最新情报，是真正的实料，《樱》迷一定不能错过的。

●祝春节玩得愉快，开心。

闯关族的家



《电软》就如 PS，确实是一本成功的杂志，但内容像 PS 软件一样，丰富却缺乏精品；PS 失去了老玩家，却受到越来越多新玩家的欢迎。《电软》也差不多，因此不必担心卖不出去；PS 有人买，不一定因为喜欢其中的游戏，可能是出于流行，也可能是名气，大家都玩这个我也玩吧。《电软》畅销亦是从众心理吧。　**吉林辽源　于文龙**

按照于文龙读者的意见，买《电软》好像是患流行病，不小心被周围的人传染上，只好自认倒霉。不过据我所知，大部分读者还是自愿“献血”者。瘟疫流行一定是短暂的，自愿献血才是愉悦的。谢谢龙兄的提醒。

古时有一官员，为警惕自身，决定一天内做一件令人满意的事就在一个碗内放一颗赤豆，如有失误过错就放一颗绿豆。到睡觉前看一下碗中之豆便可反省一天的得失。起先当然是绿豆多，红豆少；可到后来自然是绿豆越来越少，红豆越来越多。“闯关族的家”就像是个碗，而放豆的人变成了众多读者。新年里放红豆者必然居多，但作为新千年首批放绿豆者中的一员，希望无类仔细阅读吾之同道的来信，并认真总结，及时反馈。

江苏昆山　王伊浩

王伊浩君是杂志的老读者，活跃的撰稿人，也是“首批放绿豆者中的一员”。据他说：“新年里放红豆者必然居多”，但愿王伊浩在新千年里不因拿了杂志的稿费就变成“红豆党”。

开辟《机迷悲惨世界系列》，由玩家讲述自己的爱机如何爆机，进水、冒烟，不慎一脚踩烂；玩游戏过不去气得咬牙，头撞墙；被父母揪头发离地三尺等。让广大玩迷看到，呀！还有比我更惨的。罢罢，继续玩吧。一来增加幽默性和参与性，二来让更多人寻找心理平衡。　**山东济宁　吕岩**

老子说：“道”是“其大无外，其小无内”，讲的就是人生，社会。“其大无外”，比我走运的人有的是。“其小无内”，比我倒霉的人也有的是。想通这些，就找到了人生的定位，心理平衡，也能体会到人生的“平常心”境界。虐待狂和被虐待狂虽然也好看、好听、好玩，但终究不能除掉病根的。

我是武汉一中高二的一名学生，是贵刊的忠实读者。

在近段时间，为了把我们学校变为全国示范校，学生会文艺部与宣传部合办了校刊《临风》，根据同学们的意见与建议，我们开辟了新闻、体育、音乐等版面，以丰富同学们的课余生活。最初是没有 TV Game 这一版的，

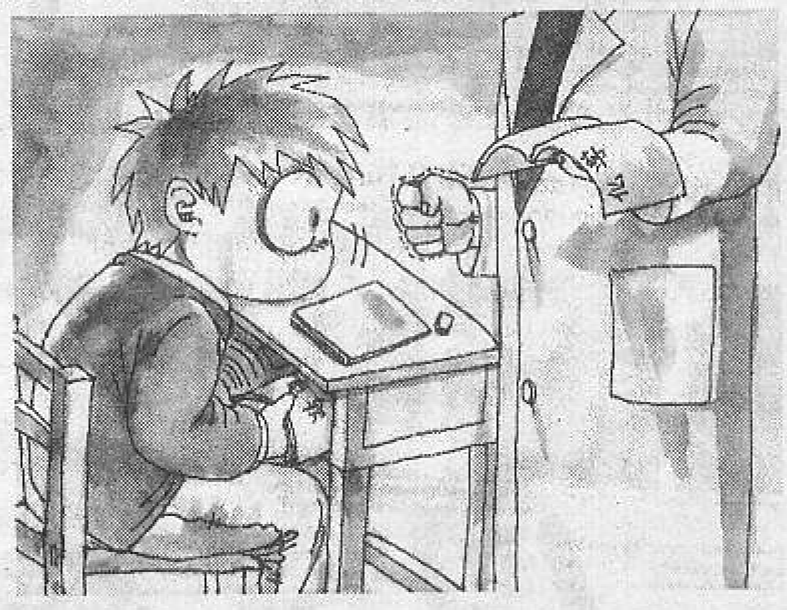
但不少同学要求开设这个栏目，于是我便接手负责，将这版定名为“Space Time”，办了几期后，同学们反映并没有预想的那么好。以前看你们的杂志觉得办得很好，没想到自己办好这么难，不亲自体验是感受不出来的。为了提高Space Time的人气度，我们伤透了脑筋，比如将音乐与游戏版结合、办游戏排行榜等，但都不成功。考虑到贵刊在同学们中的影响，为提高《临风》的可读性、娱乐性，我们想申请授权在《临风》上转载你们的《中国电玩榜》，但我们都不清楚申请授权的步骤、程序，所以只好写封信来申请。非常希望你们能够同意，也期待着你们回复，我们正努力使同学们能在圣诞前夕看到改版后的Space Time。

刘智鹏(代表全体校刊工作人员)

看了这封信，有两点值得高兴。根据百事可乐公司的调查，TV GAME是青少年最喜爱的文娱活动之一。在校刊中开辟TV GAME栏目，既可以丰富同学们的业余生活，又可以将TV GAME朝健康、文明的方向发展。另一个就是武汉一中同学们的版权意识，比起他们，很多成年人，当然也包括我们都要脸红的。

《电软》乃中国电玩杂志老大，在这九百六十万平方公里上最有影响力，一直伴随着我们这一代人，以及后来的一代又一代成长着。何不在书边页角之类的地方，加一些有助于社会宣传的东西。比如宣传环境保护，爱护野生动物，吸烟有害健康等等！让中国的闯关族在看书同时也加强了自己的修养，这是多么大的一件大好事啊！望深思！ **辽宁海城　田高扬**

前面的话不敢当，后面的话有点“黑色幽默”。试想，在足球场上打出“保护珍稀动物”大横幅，球员会做何感想。做和尚就好好念经、撞钟，业余时间(“书边角页”)给人介绍对象（多么大的一件大好事啊！)成何体统！



我有一个小建议提出，望贵社考虑。我是上海一个书友会的会员，这个书友会给每个会员一个帐号，我们每个会员在书友会的余款全部存储在自己的帐号上，如果以后谁要购书，只要寄一封信到书友会，将书名自己的帐号告知即可，这样就避免了邮购书次次要去邮局，而且每次汇款都要上交2元的汇费，还不如一张邮票一封信来的方便和便宜。我们军队学员只有星期天才可以请假外出，而且比例只有百分之十，而且要请假汇款还不容易被批准，这样就浪费了时间，等我们汇款汇到贵社时，书已经售完。又要麻烦贵社回信了。所以，希望龙哥考虑 考虑，帮我们这些军队读者反映一下情况。望能在千禧年的杂志上看到好消息。 **四川　周子钧**

最近比较烦

词:开封　陈敬泉　　　曲:李宗盛

最近比较烦，比较烦，比较烦

为什么土星这么快就玩儿完，不管《电软》怎么偏心眼，从此见不到土星的面。

最近比较烦，比较烦，比较烦

总觉得钞票一天比一天难赚，DC的价格简直上了天，只有百万富翁才会觉得贱。

最近比较烦，比较烦，比较烦

电子游戏软件口袋装满了钱，反而没有以前的那么耐看，哎，唷，为什么只注重外表慢慢没了内涵。

最近比较烦，比较烦，比较烦

RPG大作一款又一款，好的游戏都是外国产，难道我们一直用盗版?!

最近比较烦，比较烦，比较烦

屋漏偏逢下雨可苦了穷光蛋，一咬牙捧回樱花大战，却偏偏坏了第三张盘。

最近比较烦，比较烦，比较烦

想玩游戏一天到晚没时间，梦想能赚到一大笔钱，把天下所有的好游戏都玩遍。

《格斗游戏专题竞赛》落幕

99年第12期《闯关族的家》中刊登了《格斗游戏专题竞赛》试题，结果引来440位参赛者。我们从中随机抽取了四川工业学院刘云刚，承德武警大队陈斌等50位读者，每人获赠价值50元图书。

《竞赛》的编者按中说:“题目不算太难，是格斗FANS应该答的出来”。不过真下考场，龙哥也觉得十分棘手。下面就公布龙哥提交的答案，他自己一再声明:不一定对。

选择题:

1.A	2.B	3.C	4.B
5.C	6.B	7.C	8.A或D
9.B	10.D	11.B	12.C
13.C	14.D	15.D	16.D
17.A	18.C	19.D	20.B

填空题:

①饿狼传说②侍魂、斗神传③街头霸王，8人

④龙虎之拳、饿狼传说、怒、雅典娜

⑤斗神传、VR战士

99上半年合订本纸质、印刷都不错，确实是消遣好口味，买了期刊再买合订本也是挺值的，不过被杂志社赚去了双份的铁，不由不感叹自己心太软。但我觉得合订本还应该做一些改进。

其一，应该在合订本后附一个总目录，按栏目分类索引，标明期号和页码。要不然好厚一本书查找起来很不方便，还不如期刊呢。

其二，应该附一个勘误表，列出期刊中的错误并予以更正。像今年第5期“乔乔冒险”的出招攻略，波鲁那雷夫的名竟错成了花京院典明，还有一期大墙画廊的“还我河山”没有对话。虽然合订本的原则是“保持原貌”，可是看着错误毕竟不那么舒服。勘误表也许是个两全齐美的办法，相信也不会花太多力气。

以上两点希望在下半年合订本中有所体现。 辽宁 罗剑锋

杂志社能否出一本游戏音乐集，使用CD，将优秀游戏歌曲收录其中，并附一本书，录词（加译词），曲于其中；一定超受欢迎，虽洽谈版权很麻烦，但我认为是值得的。这意见不只我一人有，望编辑部予以考虑 。

海军 王龙



“杂碎”评杂志

●投靠SONY，抽奖奖品由SONY提供。 长春 王发春

●希望经常能看到风趣如“不败的长颈鹿”之类的文章。 杭州 朱阆佳

●闯关族过草地，不知陷进多少人。 天水 阮佶

●杂志已入高段，应该可以转职。 杭州 吴文迪

●“格斗游戏专题竞赛”试题实在太难。除非游戏考古教授无法回答。 佚名

●杂志不必夹彩插和排行榜名信片，只要夹一张“大团结”就行了。 安徽 董恭鉴

●杂志是咱们的“铁哥们儿”——有“铁”才是哥儿们。 张家口 路军

●杂志总感觉不如明年的好。 黑河市 韩在纹

●从“集中营”时代就买杂志，说起来没什么原因，就象狗分泌唾液吧。 天津 徐铎

●看《电软》上瘾，一月不看就发作(毒?)。期望《电软》改过，然而一次次失望。 宜昌 黎春霜

●广告是否也应该减员，该下岗的就下岗。 保定 魏征

●广告多，说明杂志受欢迎。广告多，说明杂志“没水平”。(来信说，有杂志既超值，又没广告，亟盼介绍经验或秘技。) 长沙 徐增敏

●文章不要动不动就出现日元×××元，咱是中国人，请换算成人民币。(自己动手，丰衣足食) 杨州 董进

●购买《电软》与其他杂志最大的不同就是不用翻阅，直接付线。 成都 代亮

●最喜爱的栏目：广告?! 爱一个人就要爱到连她缺点都不放过。(看电软，爱广告。看足球，爱黑哨？) 重庆 范俊

恶趣味

●草雉的“酷”已经落伍了。 江苏武进 张科富

●时空之旅Ⅱ太优秀了，能否击败FF8只是运气问题。生与死(PS)的图形引擎是谁写的?简直不可思议。 南京 卫伟

●生3:副标题叫“最终逃脱”，可我怎么只有GAME OVER，没有最终逃脱呢? 淄博 赵亮

●GT赛车：操作感太真实了。真实到可以拿到驾校，作模拟驾驶工具来训练学员了。 天津 杨敬

●铁拳3:中国功夫加上美国拳。 天津 徐童斌

●把中国特色的假球，黑哨设计在足球游戏中，一定比KONAMI的实况足球更有意思。(真是个好点子) 南阳 邢元元

●生化危机：都是你的错，让俺面临生物和化学两门补考的危机。 保定 魏征

●实况足球4：国奥队如果训练课天天玩这个游戏，霍爷不至于下课。(小编天天玩，也没打进国家队。) 重庆 范俊

●生3:女孩们都喜欢这个游戏，所以我也喜欢。唐山 李伟

●KOF99：有钱时玩得我眼冒金星。无钱时恨得我牙根出血。 常州 印琦

●生3:大概是PS最后的晚餐吧?!(至少还得吃“勇者”一餐才够滋味。) 矿业大学 杨州

●天草降临：哪个地方缺水，定要把“苍月”请去。北京 金硕

●建议单搞一个发达地区排行榜（教材不也有发达地区版吗?)，把上海、北京、广州等发达地区的投票结合起来，让最新、最好的游戏及时上榜。 上海 夏晖

●生化系列：对丧尸，杀之可怜。不杀，我可怜。自贡 贺念

●合金弹头X：变态的外星人被打爆时还会吹口哨，怪哉！怪哉！(难道放屁才正常？) 广西南平 甘霄

电软合议庭 30人

龙哥热线

●龙哥，这是第二次给你写信了，上封信我放了一个无锡大阿福的名信片，不知你收到没有。（无锡陈曲）

●龙哥，SNK 公司用 NAOMI 基板开发拳皇最新作“KOF 2000”，今后中国玩家在小厅（1 元 3 币或更便宜）还打得到吗？用三维基板开发二维游戏，真是浪费！（不少拥护 SNK 的读者）

SNK 公司用 NAOMI 也好，用其他什么也好，总之龙哥认为不再用 NGO 已经阿弥托佛了！“发展才是硬道理”，SNK 公司这一步已经落后于 CAPCOM，毕竟 HYPER NGO64 的三维不太作劲，二维又不像 CPS Ⅲ，如果再不求新求变，怎能适应 21 世纪的发展？相信 SNK 公司一定能够创造出新一代的 KOF 来！（最好是 3D，角色外形能稍有变化，这么多年森气楼先生也该放下画笔歇歇了）

●凝望骑士在老板店里片头流畅无比，到了自家“工龄”半年的 PS 上磕磕绊绊！同样的碟，在别人的 PS 上读盘微若无声，在自己的机子却会发出清晰无比的“嘎嘎”声。（福州台江区 翁建武）

许多玩友的 PS 读盘声音骇人，还不照样玩，你却这样担心。

●龙哥，近日我买了一台 PS9002，在老板那里试机一切正常，可是回家试机，发现开机时，画面震动不停，当“SONY”字样的画面出现后变正常，跟着“PLAYSTATION”的画面也正常，记忆卡管理和 CD 播放画面正常，而当游戏标题出现时直致游戏过程的画面都震动不停。①2 字 PS 适合哪种电视机？②是否加了制转就正常？③较好的制转和一般的制转价格如何？④我的 PS 用了较好的制转是否就可以适应多种品牌的电视。（桂林崇信路 梁宁）

“2”是欧洲版。①SECAM 制电视。②不用加。用 PAL 制彩电强行玩 7502、9002，开机必震，游戏画面不震就行。③各种制转价格都极便宜（相对 96 年而言）。④只要全制式彩电，就毋需制转。

●龙哥，前不久我给你写过一封信，不过没回音，我知道你们的信多，所以也理解你们。①我买了一盒 MD12 人街霸卡带，回家一试，画面是黑白的（而我的另一卡带“侏罗纪公园”又正常），并且只有 SECAM 制式下才清晰，其余包括 AUTO 在内的制式下，画面上都有竖条纹，不知何故？②NAOMI 和 DC 互换，为什么其游戏还要“移植”到 DC？别人都说 NAOMI 的 2D 比 CPS Ⅲ好，你们说差！③MODEL3 街机的游戏多少钱？NAOMI 街机足球 2000 版多少钱？④GBP 不像你说得那样精密，就是几颗螺丝不太好下，需找到合适的工具才行。大家可以放心大胆地去拆。我的薄机电源也烧毁了，你找到电源插口的正极引脚，用一根很细的导线将其和电池仓正极连起来不就 OK 了！？并且，插上电源后自动切断电池，供电功能仍在。我的 GBP 用此法修理后至今正常。我家的先锋 LD 和 SONY 功放都被我拆过。（湖南澧县一中高 973 班 SNK 狂 蔡志明）

①这是你那台 MD 不兼容“12 人”卡带的表现，需要一块装在机器上的“制转卡”，再将卡带插到“制转卡”上试试。与你的全制式大彩电无关。②NAOMI 内存 32 兆。“移植”可不那么简单。目前卡已在 DC 推出了 11 款游戏，还有 10 款在制作中。③MODEL3 的游戏，VF3 一类早不值钱了，才 1000 元。可见，街机游戏的时效性很强，过期的游戏无论使用了什么高级基板，价格也低。35 万日元一块 NAOMI 射手。④当心烧机。如何拆解 GB，已玩家投稿说明。

筐体方面，顶级的如 SEGA BLASTCITY，新品要 1 万好几。SEGA、NAMCO、SNK、CAPCOM、KONAMI、TAITO 等一线街机企业也都有几千块钱一台的普及型筐体。BLASTCITY（二手）＋乔乔 CPS Ⅲ，三十多万日元，在日本，机迷要付二、三十次款才能搞定一套街机（一次性将款付清能享受到优惠）。在家玩街机，你也想试试？难哪！



→看清价，准备逃！

●9912 期我最不喜欢的栏目或文章“龙哥热线”，简直是敷衍和欺骗提问者。评语：新闻不新、特稿不特、攻略已经略得没什么可读性了。希望看到的改变：多向“后辈”《×××××技术》学习。跟别人相比，贵刊简直是不思进取。（江苏昆山 杨杰）

你 19 岁，有 PS、MD、FC，10 年玩龄，至今游戏 LV 还在提高，眼界愈发开阔。读者水平已经比我们高了。就本栏而言，这里是“三不管儿”，你想问什么都行，重在交流，若嫌粗糙，请再参考科普园地。花钱者上帝也，读者有意见请向无类反映，不必客气。

●龙哥，杂志上“武装飞鸟 2”彩页的结局画面竟有个“阿伊”，可游戏的选人画面并没有此人，请问如何选用？我玩龄十年有余，对彩京的作品极感兴趣，本来初次见面，想送上一份成绩单作为见面礼，可我的 1945 战线实在惨不忍睹，而武 2 还未打通第七关，请天师兄多多包涵。嘿嘿……（沪上超级彩迷 时昊天）

那他在结局画面可能是替别的通关角色来了个客串演出吧？但是街机 GB2 攻略中，六个角色中确实有一个**アイン**！卡普空替彩京移植的 DC 版中竟也没有他！抱歉龙哥未找到选用方法。

●龙哥，日前我汇款购买了一台 7501 型 PS。①机子回来时需要注意点什么吗？我从前几期热线中发现 7501 型似乎不是那么好，是吗？（如续盘是不能读 DISC2）②怎样辨别新买来的机子是不是“改头换面”后的二手货。（海南省昌江县忠实读者 王敏）

①别插错电！可观察是否读盘顺畅。②同志！！你看到自己的机子就全知道了。一般讲，当你到店家去告诉人家，“我今天专门来买真。全新原装 PS 来了，铁够！”，这时，肯定能买到新机，否则……就不好说了。当然，什么事都没有绝对的，也许你能……

●①日本历史巨片“天与地”VCD 在何处可购得，日本连续剧“秀吉”VCD 何处可买到？②PS2 在大陆 3 月 4 日能否见到？我欲买“决战”，请您预测一下价钱？③PS2 发售后国内的大商场会否有售？如果没有，中国有名的商场岂是不是该关门了？经理是不是该换脑子了？如此巨大的利益不去做真是误人子弟。PS2 我想买可私人手里的货实在无法相信！（北京丰台青塔小区 刘永平）

①日剧请到游戏专卖店去找（废话？）。②从成本看，“决战”有可能 9800 日元（800 元）。③除非 SCE 进入中国，同志都玩正版。

●龙哥你好。①石家庄市专卖店老板对 PDA 要价 400 多元。合理否？②我买的 5501 仅一个月即读盘不顺，老板说我玩的太狠了，光头有点问题，叫我换一个。可我每天只玩 6、7 个小时，时间并不算长。这到底是什么问题？（石市马霄朋）③7501 记忆 R4 时总记不上，屏幕下方总是反复出现几句日文，记忆卡有三个空位，不管怎样按键总是不行。请指点一二，拜托！如解答对了，2000 年您本命年时，我送你一大邮包的礼物。（石市李德江）

①定价仅日元 3000。②修为上，勿换。③卡可能有坏道。

●龙哥，我偏不问你好，气死你！鄙人地处偏僻，游戏业大事一无所知，电软是我唯一的救命稻草。①龙哥热线的信如书上不刊登，是否有回信？②如刊登的话，我十二月份寄去的信，在第几期上可以登出？③你们收录 PC 游戏的秘技吗？（内蒙东胜伊盟中学 郝兴）

①自备写好地址并贴上回邮邮票之信封的朋友，半数能够收到回信。不会都回。邢台赵灿连信纸都备好了。②你这封信，12 月 1 日写，龙哥我 12 月 6 日收到并“拆阅”，你现在看的是第几期杂志？有些着急的、有代表性的问题或“包打听＆包回答”，通常会当月上。③坚决取缔 PC 内容。噢对了，以前“●龙哥你好！”四字，绝非编者自行添加。前几期你可能会发现“你好”少了，那却是龙哥自行删除的，信上都有。你不问好，龙哥也不生气，形式主义可要不得。若朋友们来信未被登出，请再来信或期待下期。

●长春贾金鹏问网上的数据“DC 全球 320 万，灵魂能力 100 万”是否正确。这是去年 12 月 1 日的数据了（亚 170 万↑，美 100 万↑，欧 40 万↑，NAMCO 认为灵魂能力“全球大成功”）。今年 DC 关键词是“WORLDWIDE BRAKE”（1999 年是“刺激”），SEGA 冈村秀树执行役员极明了业界形势。

●龙哥请手下留情。①PS 能否接电脑彩显，如果可以，需要什么设备，怎样连接，哪里去买这些设备，价格如何？龙哥要帮我啊，否则我的平面特丽珑岂不白买了？②X－BOX 不向软件商收权利金，那比尔盖茨如何赚钱？难道他嫌自己钱多想放点血？③据我所知，PS2 的 EE 芯片是 128 位的，浮点运算能力比 PⅢ强大三倍左右，与 INTEL 下一代 ITANUM 看齐。而 X－BOX 的 ATHLON 芯片是 32 位的，比同频的奔Ⅲ强不了，应该不是 EE 的对手。所以综上所述，X－BOX 不如 PS2，龙哥你说呢？④我班同学得知微软要推出 X－BOX，个个兴奋异常，一致决定第一时间购买，回家之后立即将其大卸八块，取出 ATHLON 芯片和 GEFORCE256 显卡平升级自己的电脑，然后将内存条与硬盘拿去电脑城低价抛售，手柄留下备用，其余的东西从 24 楼扔下来试验其抗击打能力……龙哥你认为这个方案如何。盖茨看到满街的 X 盒碎片会不会当场会不会当场……（上海虹口区 ROY）

①你的电脑彩显是平面 TRINITRON？？！！严禁用它玩低档机。②赔钱也要斗，微软又不是赔不起。现在看来 X－BOX 似乎并不存在。③别光看噱头指标“位数”，你是玩电脑的就更不应如此。④游戏机终不是电脑，你们可能卸不下哦！

●我 99 年 12 月 28 日购入限定莎木，虽进度至今仍在 GD1 中，但感觉不妙。①680 元买之，合理否？②主角及重要角色处理 OK，普通角色处理不妥，主要是衣服质感和多边形棱角问题。③主角凉跑动中若出现 3、4 人或有人骑车时画面变慢，WHY？④以 R 键观察主角凉影子时，其影子很不圆滑，头是方的，当凉开关门时，投射于墙上的影子关节有明显缺损，WHY？⑤此作花了多少钱？制作了多长时间？龙哥你如何解释上面问题，啊！？铃木裕是怎么搞的！平心而论，此作的背景处理、音乐、音效甚出色，凉打斗时力度感十足够爽，人物面部表情处理亦 OK，但人物身体处理就明显不及“魂之力量”，而此作上网 GD 中的“人头秀”不挺好的吗？你不好好回答，我真不知如何平复心情去玩 GD2、3、莎木 2……（广州广园 DREAMCAST FAN）

DC＝RMB1500↓。莎木是一款集观光、生活、爱情、打斗、报复为一体的新型游戏，虽然操作很简单（！？），但毕竟前卫了些。①第一时间价，合理。5GD 莎木怎么也得上 600，你在广州已经沾光。②建议你以后看看 PS2“决战”的“合战画面”，几十个小兵在平地上练，要是用“尽善尽美”的标准来衡量每个小兵那也是无法及格的。③CPU 的演算落后所致。却知需要处理的资料数量之庞大。索尼克（第 8 关后半）、足球（极偶然画面）都有短暂拖慢。④所有游戏中的影子没有一个是圆滑的。⑤世嘉在日本电视媒体打的广告说是 70 亿 YEN，制作费上目前还没有一部游戏能与莎木相提并论，制作全程近三年。“灵魂能力”的背景实非 3TB 那种实打实的真三维，所以人物才会如此丰满，否则难免也要缩水。还好你提到莎木的背景处理、音乐、打人力度、面部表情等方面还算说得过去（好家伙，龙哥汗都快下来了）。实不相瞒，若非 DC 的 8MB 显存（我知道很小），你连现在的效果都看不到，画面的解析度、发色和边缘抗锯全仗着这可怜的 8MB 了！（你可将 3TB 通关，待制作者名单出现后的 αβ 留名人出现时，设法将主角放大至最大，观察其各部贴图之清晰程度——使用 MONITOR）。一切还要看主机实际能力，但别对它求全责备。不错了朋友，知足吧，游戏性才是更重要的。（“128 位”PS2 的性能应该很高了，但高到什么程度？A6、弹珠台等游戏的严重锯齿化现象先给了人们当头一棒。也别拿 PS2 版铁拳 TT 的主角和背景上那稀稀拉拉的看客相提并论哦！）



------ 包打听＆包回答 ------

欢迎来信提问，感谢全国诸位“包回答”

①FC“FF1”：我已经恢复了土之水晶的光辉，但是火之撞欧斯的火山洞穴却找不到，我已经与 12 位预言家对过话了，独木舟也已经取得，他们说洞穴在城市的西方，可我转了很久也找不到。另外，飞空艇怎样取得？游戏中有没有防止既死魔法的道具？老鼠尾巴有何用途？（提问者：如果得不到回音就准备进京与龙哥谈谈心的 屠龙客 辽宁抚顺张德）

②机战 F 完结篇：第 43 话，胜利条件为敌南方战舰降落，但用尽方法，挖空心思，该死的南方战舰就是不落，打爆后即 OVER。急盼朋友们指点。（江苏武进 YJ）

③当今业界正向“另类”发展，但本人正孜孜不倦地攻打“太Ⅲ”，正当玩兴酣热，忽遭当头棒喝：即由小人村经寺庙坐小帆船出海后，为北方海峡所阴，再不得前进。峡边塔里蛇怪打完一个，到火炉边对话即会又出现一个，反反复复，一直可以打下去，出塔漩涡仍在……万般无奈，只好通过龙哥发出紧急求救！敬请各路贤者指点。（信寄：山西省太原市小店区昌盛西街 6 号 李晓东，030032）

④MD 大航海 2：英国人鄂图要完成什么条件，才能与西班牙无敌舰队遭遇并决战？（四川江安县 林珑）

⑤“财宝猎人 G”：97 增刊上对 AR 的评论中有一幅这游戏的画面，画面上有一雪人，请问这个雪人如何找到，为何直至爆机我都没有找到。另如何找到究级武器和魔法？（天津南开区西营门大街掩骨会东胡同 29 号 王亮，300101）

⑥幻想水浒传 2：这游戏有一伸间ムクムク，如何加入？据某杂志讲似乎有什么条件？不过无论如何也找不出方法。现已有 107 个仲间，只差此一位“顽固不化分子”。（找不到ムクムク只好自己上去凑数的苦恼人 山东邹城一中高三 12 CP 留）

⑦FC 勇Ⅱ：用邪神像开了通往隆达尔基亚洞窟后，在里面怎样走才能找到闪电剑及走到哈根神殿？（广西梧州苍梧中学 龚思）

⑧MD◆“皇帝财宝”中“钟琴”有何用处？◆“古代封印”中得到小船后，到古代神殿进不去，该怎么办？（威海 想玩遍 MD 游戏的张波）

⑨GB“圣剑传说”攻略上说绕两棵奇异椰子树走 8 字型山洞，进山洞后遇到女同伴，本该打“蛇发女妖”，我却在一密道中被困，里面全是蜘蛛，打倒后发现还有个门，我却没有任何东西去压开关了。所以没杀到“蛇发女妖”。（沈阳黄金学院杨国令）

⑩FF Ⅲ，在サロニア城找到的 5 件总售价 250G 的衣服，22 人中无一人可装备，何故？（福建建瓯 江驰帆）

11.FC 上遗留 4 年。勇Ⅳ：第五章我得到勇者之盾，被花园城女王告知要到南方小镇。去之，吹笛子上一城堡并得静寂之珠。再以后不知去哪里了。（天空圣物只差天空之剑，得金属剑）。听说要去有气球的村子，再去怪物城用变身杖，如何去得？（西安棉六 姚国英）

●给去年第 12 期陈阳阳读者：◆进入棣棠村 11 层楼的顶层的正确顺序为：从第 9 层，到左下角有几张床处，向上有一点，踩上跳到另一层，再向右走几步踩一点，又可跳到一层，此后再无选择，依次跳即可。◆取妖怪方法，1.进入存物机，选マサキのパソコン一项，2.此时出现五项：第一项，取妖怪；第二项存妖怪；第三项扔妖怪（因最多只能存 30 只），3.存或取时，点妖怪名，出现三项：第一项是存（或取）；第二项看资料；第三项放弃，4.扔时有两项：确定、放弃。陈阳阳别着急，我许多妖怪 90 多级了。（北京 郭晓飞）

●给去年 12 期重庆张巍：找人造人时，在洞口向北 23 格，再向西 3 格（或 4 格，SORRY，记不太清了），就可发现人造人。所有伙伴到齐人造人才会攻击。（谢上海 贺少澄、贵阳 李璞、浙江台州 季星）

●给去年 12 期第四个问题（FF Ⅲ）：阿姆鲁村东南的神殿就是高德尔的家。要进入锁着的门有 2 种办法。一、在浮游大陆上的边境之村基沙尔有魔法之匙出售，可在那里购得。如果船已经被锁住，二、FF Ⅲ的特色——转职。将 1 名角色转职成小偷，他的装备在阿姆鲁有卖。在游戏中按 SELECT 键，将移动角色换成小偷的话，他就可以帮你撬开锁着的门。注意，进了门之后居某个房间有机关，要不然 4 间房都是一样的！（江西赣州三中高二 4 张激）

●给 12 期第 3 个问题，刘达读者：勇斗怪兽篇属无限游戏。

●给 12 期第 5 个问题，保定李明：小弟你考试不及格，未入一流大学，没有达到告白条件。建议文、理、艺术三门总和超加到超过 550 分以上。（上海南市区市南中学高三 3 班 贺少澄）

“勇七”神风吹，悲喜两相知●“国民 RPG”勇 7 有 280 万的玩家预约本数。而艾尼克斯的一再延期更使得史氏 PS 巨作 FF9 大幅延期，后者基本实现连续两期财务赤字，已经开始大量裁员。这期间另一阵营的世嘉及时调整莎木在 99 年底发售。舆论谓勇 7 的延期为“替世嘉开道”的“神风”。

●我推荐个玩法，将 PS、SS 碟放到 VCD 中去听音乐(光荣、史氏一般不行)。特别是梦战系列四代的片尾曲，二代的战斗音乐。高达 G 世纪有给 MS-08 小队配音的声优说的一段话，似乎在警告些什么。还有，高达 BATTLE MASTER Ⅱ，里面有 20 首音乐，都很好听。这都是我同学盛长峰发现的，我只不过是代笔而已，登出的话，我的名字可以没有，他的名字一定要在!(上海 詹熙)

不错，音乐比画面威力更大，音乐直达灵魂，是万国共通语言。

●①PS2 何时达到 PS 的普及程度？②PS2 是否对应 AC-3 解码，DTS 解码？③曲面技术效果如何？PS2 最高解析度多少？是否能物尽其用至 TV 上？(江阴一中 K')

①不知道。②不对应则太逊，无法欣赏 DVD 了。这方面内容今后科普园地也许会提到。③PS2 暂未用到所谓的"曲面功能"，如果哪个游戏用到这项先进功能，它一定会特别强调，本刊将大力介绍。PS2 解析度的理论值很高(1280×1024)，实际的游戏达不到那个水平，往高了说在 600 线左右。

●①为何 GBC 价格猛涨？从十一月的五百来块一下窜到六百四五？②彩机屏幕比薄机小？咋我的薄 GB 用了一年的 GP(超霸)500MHA 镍氢充电电池也没见怎么着，为何你龙哥口口声声"建议"不使用充电电池？③小弟我是个穷学生，何来三四百块去买 NGPC 正版卡带?何时有 NGPC 盗版?④NGPC 能否在被窝里玩？即无反光条件下玩？(想再买台掌机的北京十中高二 3 常睿)

①不排除日元坚挺和日本缺货的原因。当然玩家越认某个机种，它的价格也就跟着高起来了。千万别以为只要普及就会降价，PS 在我国是越普及反而价格越高，便宜的都是问题主机。②充电电池若充电不当必漏液。流汤儿的电池不敢用。③买不了正版，可以打街机，最好不要把自己的游戏前途系于盗版。④可。

●龙兄(!?)，海豚前景如何？务望告之。本人为彻头彻尾的任天堂狂，N64 让我喜让我忧，海豚莫蹈复辙。任氏不赞助佛罗伦萨我很恼火，今年冠军杯伦萨与艾森诺分在一组，本指望看"游戏界大决战"，不想"N"字紫色大军"易帜"成什么"忒忧他"，巴蒂胸前无天堂保佑，状态已大不如前了。荒川实若继任，却不懂欧洲，如何是好？任氏从小学生那儿赚的钱难道还赞助不了一个球队？(诚心为天下玩友解忧的青岛 李博文)

感谢你"包回答"。其实海豚定位愈有别于 PS2，获胜可能就愈大。网上有个"乌龙"朋友也是任迷，建议你和他交流交流。然而就算是任天堂，他也设计过 VB 这种令人啧啧称奇的东东。

●龙哥，很想和国内一些玩友交个笔友(浙江建德 叶昊)

通信地址是隐私，还没想好如何支持(电子信箱？)。

●龙哥，久仰！①市场上何处才能买到 SONY 彩监？小弟转了好几家大商场——听都没听说过！！！②龙哥你说我买彩监合算吗？(南京气象学院 电本 99 级 3 斑 张力)

①中央台那两个索尼 KX 系 21 寸彩监，加上税的话每个恨不得一万块。我们提到的都是超级烂货，都要修，几百元一台。你应当到专卖店去问。②管子老化最要命，成色太差莫问，下期传授。

●我买了 PS5501，却是翻新货，才后悔以前没认真看这方面的文章。此机每月发作一次，两个月后，我终于将其退回给黑心的 BOSS。现打算买 SS。可正版软件难觅。……我等电玩铁杆饿肚子买游戏、学校老师呼吁我辈诀别于游戏、日美资本主义大力发展游戏、我国专卖店 BOSS 的黑心、D 版的种种……我真切盼望共产主义早日到来。国内哪里能够买到非改型 SS 及软件。别让我托人去港台、日本!(重庆市万州电报路 邵开金)

玩 DC 和 PS2 的同志将告别乌烟瘴气。可以告诉你，有个东北读者跟你一样，问怎样拆除 PS 的直读。龙哥认为，"问题 PS"是着有深刻背景的，它直接与盗版有关！

●昌平读者车启龙认为自己也是龙族，自号"龙弟"。

●这是第 N+1 封信，为什么前 N 次都没有得到答复？是觉得问题比较白痴？①我的 7501 近期玩游戏记录时(15 点)，虽然记录正常，也不遗失，但进入记忆卡管理画面却无法显示出信息，也无法拷贝、删除。问题就是"可以正常记录，为什么不能对其进行操作？"②还有，我的 PS 用的是土星电源(购机时老板配的，说能通用)，工作时发出的电流声十分响(有点不正常)，这是否会影响主机寿命？因为电源的输出功率与主机所承受的功率不同，请帮我分析一下。说来也惭愧，作为 95 年 11 月就购买贵刊的忠实读者，几年来却不曾提意见和建议。贵刊出版时间不定已是周知事实，一些游戏彩图别的杂志早已刊出，贵刊又来一遍，可否抢先。还是你们几家串通好来吃我们闯关族的铁？希望这次不要石沉大海，我早已经是嗷嗷待哺了。(广西 韦维)

①问题太绝了，龙哥怎能招架得住？！若非想让其他玩友"视野开阔"……。浙江宁波火电调试公司的朋友写来了"PS 记忆卡起死回生"的文章。②这老板做得对，PS 和土星本来就是通用电源的，但他给你的那个电源八成是个"问题电源"，响声太大不好。③彩页若一味图快，没有详细文字说明的彩页，你可能也不满意。

●龙哥在回答郑州单强光头问题时说的一段话精(经)典。(北京九中高一 4 班 刘伟)　　多谢。你若也有同感那太好了。

●龙哥，第 54 期大墙画廊温黎星所绘"KOF 人名词典之草雉京"是从《风云儿》(青山刚昌绘)中照抄下来。(苏州 张平)

这位温朋友是老相识了。他是街机高打，觉得那画儿不错，自己虽不懂画，但强行临摹，更见对杂志心意。想来不是有意抄袭。

●第一次向你问话。我有一台 PS，因几个不懂 PS 的人，把 220 的电线直接接到 PS(使用的是原装附的那根线)，再一启动电源，PS 冒白烟。本人得知后，痛心欲绝，不过 PS 仍能运行，只是每一次打机一会，便会死机，能修理吗？多少钱？(浙江天台 卢勇)

可见我 PS 电源板雄风。冒白烟说明机器被烧，即电源板的保险部分可能有电容什么的被击穿，你请人查查，估计十元钱可去电子商场解决配件，换上就能修好，加上手工费，合理价 25 元。

●望你详细解答！①我买的 7501 竟还带原版碟，正常。我同学是 7000，那张原版碟却无法玩。为啥？②PS 一般情况可玩多久？③原装鼠标和组装的有何异样，如何区别？(上海虹口区岳州路)

①7000 型的 IC 解不了美版码还行？你那机子可能也解不了美版码，但美版碟配美版机，IC 解不了码机器照样读！②天天玩的话，一年左右。③鼠标倒真没必要追求原装。原装太贵。

●9002 买回第二天，读盘变慢！原配线丢失，用其他电器上用的电源线，插上也能用，老有电火花！9002 插孔少！(青岛 S.P.Y)

SORRY，我的头真的很痛。你爱怎么办就怎么办吧！

●龙哥，我终于能够理解"观 PS2 天价天上星"这句诗(词？)。请问你对 9800 元(预定价)怎么看？(少量读者)

盗版、盗版、逃。以我国台湾省为例，SCEI 亚洲企划部长安田哲彦(TETSUHIKO YASUDA)先生一提起在台的盗版和水货就气不打一处来。他说①台湾行货 PS2 之所以比欧美早，就是为了防止水货。②软件商开发游戏投入巨资，正版盘的价格无法压低。③在台销售的行货 PS2 被课以 20%的税。④即便连上关税和运费，正货也比水货便宜，私下从日本进 PS2 绝对不可能低于 8 万日元。⑤SCE 正在开拓那些不玩游戏不懂何为 D 碟的台湾人。⑥高价 PS2 的主要推广对象被 SCE 定为年纪大的人，第二步再向小孩。⑦有多少玩正版的人，SCE 就会配多少货(指 PS2)。⑧PS2 是高精密机器，水货概不负责修理。其中 8 万日元以上，基本符合 9800 元。

另借此机会说一下，PS2 从一月份开始在日本展开预约，日版 PS2 若非全区则必为 2 区，全区自解决一切，不提；2 区的 PS2 到了我国(6 区)，所有非 2 区编码的原版碟片(中、美、欧)，无法播出。不过龙哥认为，今夏发售的亚洲版的 PS2 无论如何应该……嗯!?全世界六区通读！皖太和县赵宏伟读者，非常感谢你来信。

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

小人儿拉尔夫大冒险

(THE ADVENTURE OF LITTLE RALPH)

机种:PS 厂商:NEW 类型:ACT 媒体:CD－ROM

在这个 3D 横行的时代，似乎能够在平面动作迷心中留下些烙印的游戏已屈指可数了。但值得庆幸的是,这个叫做 NEW 的厂商又为我们带来了一个经典。

这是一款正统的平面卷轴 ACT，故事情节仍然是围绕着传统的英雄救美而展开的,既无感人肺腑的对白,也没有精妙绝伦的 CG。但她有的,却是那一种令资深玩家久违了的纯朴和清新,以及那极高的可玩性,与现在的某些一味追求 3D 效果而用 POLYGON 草草描绘的粗糙 ACT GAME 形成了鲜明的对比。

正如游戏包装上所描述的那样，在整个游戏过程中我都有一种爽快的感觉。而这种感觉不仅仅表现在操控感上。当然,此 GAME 专业级的操控感是绝对可以让那些爱挑毛病的 ACT 老鸟们兴奋一阵了。而且你完全能够用这套引擎来训练手指的灵活性和你的反应力,我身边的几个朋友就是用它来磨练此类游戏功力的,并且收到了不赖的效果。

最值得称道的还要算是游戏的美工部分，充满魔幻色彩的日式风格充斥着画面的每一个角落,由远及近的二重卷轴背景尽显真实、华丽,有一种超凡脱俗之感。记得某关结尾之处主角小拉尔夫沿一绳索由昏暗的地下隧道攀向地上,当那缓慢上升的画面将一幅大漠飞沙的奇景移入我眼帘之瞬间,我真的激动得流下了热泪……

其次,在关卡的安排上,明显体现了制作者们独具匠心的设计思想,版面空间的自由度很高，一些机关设置也极具魄力和智慧性，是需要一些技巧和思考才能顺利通过的。尽管游戏只有 EASY 和 NORMAL 两个难度档,但 NORMAL 的过程的确是个挑战!比较适合高手们的口味。游戏的音乐音效有很强的卡通风格,也是值得一听的。此外,更多的是那些新颖而又叫人兴奋的东西等待着你去亲自体会，亲自探索，你不会失望的。

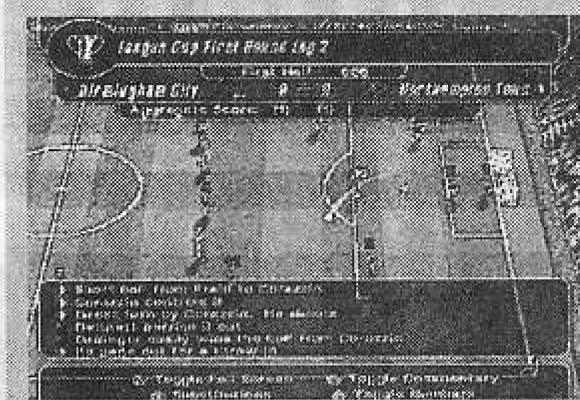
厂商 NEW 的作品我见过的似乎就那么一个,但却是个绝对的精品!若你是个真正的平面迷的话，就来领略一下这款使人爽快的杰作吧!

——天津　ngpan

角　色: 8	操作性: 10
画　面: 9	创　意: 9
音　乐: 8	移植度: ——
情　节: 7	总评价: 8.5
玩此游戏时间:不明	

英国足球经理(LMA MANAGER)

机种 PS 厂商 CODEMASTERS 类型 SLG 媒体 CD－ROM



PS 上的第一款足球经理游戏——LMA MANAGER(英国足球经理)经 codemasters 之手，在“Winning Eleven”叱咤 PS 的今天登陆 PS。

既然名为英国足球经理，玩家要扮演英格兰四个级别中任一支球队的总经理兼主教练。通过球员市场的转会构造阵容;聘请资深教练进行系统训练;雇用“星探”调查球星状况;确定下球员合同;决策体育场扩建及球票价格等,以使俱乐部经营良好，球队成绩名列前茅。游戏方式分自由模式和挑战模式两种。自由模式不必赘述。挑战模式要求玩家在特定时间完成四冠王、保级成功、凯泽斯劳滕神话(升班马夺冠)等 10 个艰巨的任务，很有新意及挑战性游戏中的赛制和日程与现实中完全一致，可参加超级联赛、足总杯、联赛杯、欧洲冠军杯或盟杯等四项赛事。球员资料库异常详尽，有欧洲 32 个国家 302 个俱乐部近 8000 名球员的详细资料(当然有范志毅和杨晨,数值也当然不那么高)。

游戏的操作界面简单明了。比赛中战术选择用图形辅以文字表述下底传中,中路渗透等基本术,使人一目了然,更易于临场操控。球员训练中的动画很精致。

该游戏的一大特色在于赛后的射门集锦，清晰的语音解说，真实的现场感,加之全 3D 制作的接球、过人、射门等精彩镜头的回放,多层次、多角度再现了英国足球快、准、猛的风格。

当率队夺冠，并荣膺年度最佳教练时所得到的成就感更让你融入其中。

由于是英国足球经理，不能操控 AC 米兰、巴塞罗那等队便成为一大遗憾。又因资料库太大，戏中读盘速度稍慢,存档时更是苛刻,要求 14 格记忆卡容量块,也算美中不足。

——上海　陈亮

角　色: 8	操作性: 9
画　面: 7.5	创　意: 8
音　乐: 7	移植度: ——
情　节: 7	总评价: 7.75
玩此游戏时间:30 小时左右	

实况J联盟1999·Perfect striker

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD－ROM

抛开一切技术上的进步，这款游戏很明显是在追求超任时代 KONAMI 足球的那种氛围，从比赛自由度极高的设定菜单，到开场前那绝无仅有的抛硬币画面，再到比赛中可随时 Replay 任意铲倒守门员的个性化设定，足以让一个超任老玩家大发感慨，忆往昔峥嵘岁月稠。

这一路线很明显和PS 上的 WE 的发展趋势大相径庭，PS 上已经推出的 4 款 WE，其前后相继的关系非常明显，即突出操作性、流畅性和爽快感，相反这款 J 倒在怀旧之外没给我什么特殊的感觉。

其实这款"异作"的出现并不是多么奇怪的事，KONAMI 足球游戏的发展策略从来都是以世界题材为主，以 J 联盟为辅，这种辅助性体现在它的试验性。PS 上最早的 J 被认为一无是处，除了真人扫描照片，已经没有什么保留下来了，其后的一代引入了传身后球这一革命性的系统，至今已成为 KONAMI 足球的一大招牌，J 98～99 引入了震动和严酷的主裁，前者虽可有可，但鄙人现在正强烈感受到严厉判罚的高度必要性。这些试验的战术被一一移用至世界杯足球，铸就了一批真正的经典足球游戏。

但这款 99 即使在 J 系列中也颇为特殊了。大概是因为其开发者是 KCEO（KONAMI 大阪），而为 KCET（KONAMI 东京）呢！这种以现在的技术传达过去的情绪的尝试能否成功，让我们拭目以待。

——武汉　广志 JEAN

角　色：	8	操作性：	7
画　面：	8	创　意：	9
音　乐：	7	移植度：	——
情　节：	——	总评价：	7.8
玩此游戏时间：1 小时			

007 明日帝国（007 Tomorrow Never Dies）

机种 PS 厂商 EA 类型 3D－STG 媒体 CD－ROM



随着布鲁斯南的出色演艺，好莱坞拍摄的 007 系列又开始令广大影迷如痴如醉。同样，以 007 电影改编的游戏也令游戏迷兴奋不已。虽然没有玩过 N64 上的"007 黄金眼"，但它的名气实在太大了。当看到 PS 出了"明日帝国"后，就毫不犹豫地买下了。事实证明，这是款相当不错的游戏。

游戏的情节基本同电影相同，各个任务都是电影中的经典场面。只不过为了满足游戏的需要，在某些关中增加了很难打的 BOSS。因为是三维游戏，所以场景的方向感很强，必须时刻注意周围有没有敌人，真实感非常强。游戏中所设立的任务难度并不大，一般来讲，只要按照顺序去完成就可以了。最大的困难在于如何减少自己的伤亡，同时尽量快地将敌人击毙。虽然制作者为游戏者设置了侧滚的键位，但所起的作用很有限。尤其是对 BOSS 时，美版游戏的难度，会让历经磨难的你有一种绝望的感受。不过那个自动瞄准的键让游戏者感到十分体贴，可以方便地瞄准敌人的要害。当你在瞄准镜中看到还没有来得及向你射击的敌兵头部中弹死掉时，那种快感是不言而喻的。

当然，游戏的快感不仅止于此。如果同时遇到四名敌人，扫射带来的除了快感还有实用，同时还会觉得自己很勇敢，很猛。

——无锡　魏清

角　色：	8	操作性：	9
画　面：	8	创　意：	9
音　乐：	7.5	移植度：	——
情　节：	8	总评价：	8.25
玩此游戏时间：10 小时以上			

龙骑士传说（LEGEND OF DRAGOON）

机种 PS 厂商 SCEI 类型 RPG 媒体 CD－ROM×4



如果对这部游戏的评价仅仅停留在画面做的如何美丽、CG 的水平如何高、剧情引人入胜等层面上，那未免有些瞧不起 SCEI，现在这样的大公司无论如何也要在这些方面显示自己实力的，在华丽程度上是绝对不会输给任何公司的。

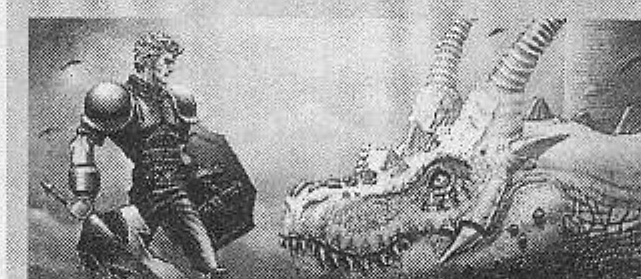
之所以说它是一款超级大作，是因为它很多地方模仿了"FF8"。模仿最明显的地方是画面构成方式，场景中、战斗时的画面简直与"FF8"如出一辙。但是如果完全模仿的话，SCEI 恐怕就要从此颜面扫地，在 SQUARE 面前抬不起头来。因此，SCEI 在战斗系统上花了很大的精力，这也是唯一有可能区别、甚至超越 SQUARE 的地方。本作的战斗模式最突出的一点就是连击技系统，由于这个系统在游戏中的重要性，使得原本很容易令人反感的 RPG 战斗变得很吸引人。就连同小敌人战斗时也必须集中精力来使用连击技，而不是象一般 RPG 那样狂按确定键囫囵过去了事。在 RPG 中如此关注战斗的情况，通常只有在 A·RPG 中才会出现，而这款正统 RPG 却达到了同样的效果。

本作的故事主线非常清晰，游戏玩起来不会有"卡住"的事情发生。不过，在背景音乐的造诣上，SCEI 还是比 SQUARE 差了一点，本作音乐的气势不如"FF8"恢弘。人物性格的设定上，也还有些距离。　——南宁　镇宇

角　色：	8.5	操作性：	8.5
画　面：	9.5	创　意：	9.5
音　乐：	8	移植度：	——
情　节：	8.5	总评价：	8.75
玩此游戏时间：50 小时以上			

屠龙战记（DRAGON VALER）

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 A·RPG 媒体 CD－ROM×4



终于迎来了年底的软件大潮，而首发作品便是这部由 NAMCO 制作的十分爽快的 A·RPG，其效果相当不俗。

首先值得一提的是片头 CG，极具魅力，这一直是 NAMCO 的强项！由先前的"宿命传说"、"铁拳"等便可看出。整个故事围绕着龙与灭龙士之间的恩恩怨怨所展开，并一直沿续了好几代。到这儿又能体现出本作的一大特点——子孙传承系统。比如说第一章中主人公会遇到两名女性角色，你可任选其一与之结婚，之后生下的孩子便作为下章的主角，以此类推。下代主角的各项能力完全掌握在其父辈的手中。换句话说，也就是一代决定一代。很好的系统！

另外，在操作性上本作十分流畅，完全像是一流的 ACT，且打斗的成份居多。在技的设定上相当丰富，什么"垂直斩"、"冲天斩"这些特殊技全都具备，而且还有魔法的设定！但好像就不如技来的这么痛快了。不服不行，NAMCO 还是做 ACT 和 FTG 的高手！

总之，本作与"龙骑士传说"一样为年底惊心动魄的软件高潮带了个好头，相信销量也会不错。这样的话这个月可就不能停顿了，继续努力吧！

——哈尔滨　PS2

角　色：	7.5	操作性：	9.5
画　面：	8.5	创　意：	9.5
音　乐：	8.5	移植度：	——
情　节：	8	总评价：	8.58
玩此游戏时间：10 小时左右			

　本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

苍魔灯(苍魔灯)

机种 PS 厂商 TECMO 类型 ACT 媒体 CD－ROM

在《影牢》发售一年半之后，这部《苍魔灯》又与我们见面了。作为《刻命馆》这个陷井杀人游戏系列的第二作，《苍魔灯》不仅继承了前作的优点，还对它们做了改进和完善。

做为游戏中心的陷井部分，这次你不但可以通过实战积累"数值"来习得新的陷井，还可以用这些"数值"对已有的陷井加以改造，使它们改变攻击方式或是加大威力，从而制造出具有玩者原创风格的陷井。据说由此组合出来的陷井不下 2000 多种呢！（本人到通关也只制得 60 多种）更妙的是这些陷井还可以被记录在游戏提供的"刻命鉴"中，供玩家随时欣赏自己的杰作。这些要素的加入无疑提高了玩家对游戏的投入度，也是本作最吸引人之处。

游戏过程方面，前作中"我行我素"的公共陷井，现在也有一部分归玩家控制了，多利用它们也是取得高分的关键之一。新加入的侧翻动作，也让女主角的身法灵活了不少。敌人的身份，职业和攻击方式都丰富了许多，但游戏的难度给人感觉反而有所下降。

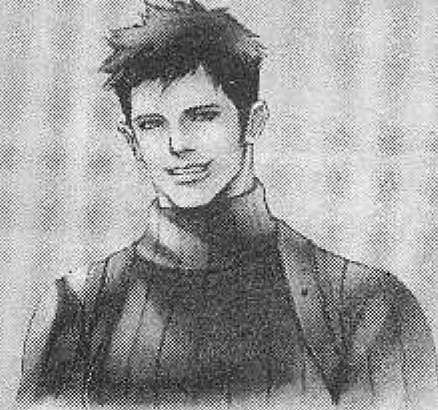
游戏的不足之处也是相当明显的。画面还是一如既往的粗糙，过于简单的剧情也没有改变。还好，多分支、多结局的设定仍然健在，算是对单一的剧情做了弥补。

总得来说，《苍魔灯》的好处在于其良好的手感和与众不同的创意，但遗憾的是，它过于血腥的演出和所表现出的灰暗的世界观，使它只能成为不易被大众所接受的另类游戏。 ——内蒙古呼市 桃太郎

角 色：	8	操作性：	8.5
画 面：	7	创 意：	9
音 乐：	7.5	移植度：	——
情 节：	7.5	总评价：	7.92
玩此游戏时间：大约 15 小时			

寄生前夜 2(PARASITE EVE 2)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 AVG 媒体 CD－ROM×2



世界好像变得越来越小了。

请注意，我这里所指的是游戏世界。最近一段时间，类似的作品越来越多，雷同的比例正悄悄加大，只是没几个人愿意点破，直到这《PE 2》出现以后，大家不由齐声惊叹：真像《××危机》。

两部作品有些相似之处是不容置疑的，比如操纵方式，好像仅仅把 R1 与□键掉换了一下。但这决不是主要的，我认为《PE 2》之所以不像个 RPG，自由度和世界观是两大因素。本作的自由度实在太小，根本没有"漫游"的感觉。若还能说它有世界观的话，这个世界真不算大。

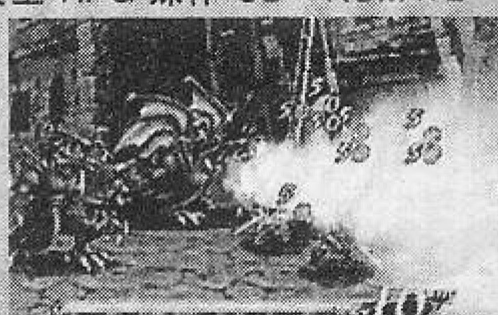
当然，前作的 RPG 风格就不很"传统"，这次虽然有魔法，有 EXP，有 BP，但是依然像个"擦边球"。假如抛开雷同因素，本作在游戏性方面足以名列前茅，即使与《生化危机 3》作对比，画面、音乐等方面也毫不逊色，而战斗时还更有战略性。

《PE》系列的另一大卖点是 CG，本作在这方面应该算是稍有进步，一些细节（比如影子、表情）已经能被较好地利用起来。也许你对 AYA 的形象改变有些意见，不过相信在看过所有 CG 以后，你的观点会有所转变。 ——北京 前田

角 色：	9	操作性：	9
画 面：	9	创 意：	9.5
音 乐：	9	移植度：	——
情 节：	8.5	总评价：	9
玩此游戏时间：通关两遍			

北欧战神传(VALKYRIE PROFILE)

机种 PS 厂商 ENIX 类型 RPG 媒体 CD－ROM×2



ENIX 很长时间没有出过正统派 RPG 了。"北欧战神传"算是在对 DQ Ⅶ的漫长等待中给玩家的耐心同时也是 ENIX 的信心打了一针强心剂。

"北欧战神传"的定位是和"星海传说"相当，玩过之后的感觉是——ENIX 这次没有食言。

ENIX 的作品给我印象最深的三点是：情节设定好，系统性高，难度高，尤其是第一点在下认为比史克威尔要强，这其中大概有十年磨一剑少数精锐的因素在里面吧。"北欧战神传"以人物剧情，每一个被女战神 VALKYRIE 选中的勇士的身后都有一段悲剧性的人生，再加上 VALKYRIE 自身、主神奥丁和天界诸神背后的或大或小的秘密，使情节异常饱满，饱满得已近穿机却还不辨东西。游戏刚开始的难度选择多少预示着这一点。想把握住整个游戏的话，只有多穿几机了。

虽然 ENIX 和史克威尔并没有什么敌对关系，但人们总喜欢自然不自然的拿它们俩作比。不知您认为这款"北欧战神传"和"圣剑传说·玛娜传奇"相比如何——其相似之处不止一处两处（笔者认为）。而前者相比后者，无论在情节的厚重感，系统的完成度，更重要的游戏给在下的整体感觉方面，前者都要优于后者。

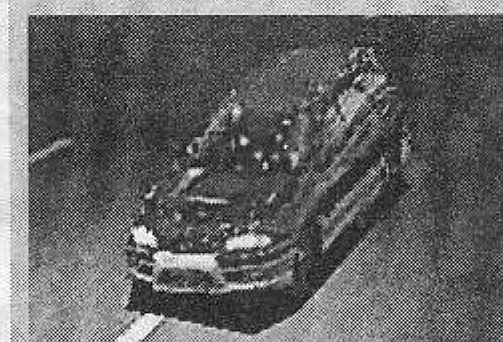
寒假就玩它了！

——北京 JEAN

角 色：	9	操作性：	8
画 面：	9	创 意：	9
音 乐：	9	移植度：	——
情 节：	9	总评价：	8.83
玩此游戏时间：30 小时以上			

GT 赛车 2(GRAN TURISMO 2)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 RAC 媒体 CD－ROM×2



让一个对游戏不甚了解的人来看的话，"GT 2"比"GT"并没有什么太大的差别吧！确实，PS 毕竟机能有限，对于"GT"这样一个在Ⅰ代时就倾尽全力制作的游戏来说，Ⅱ在画面上确实很难再有什么令人瞩目的提高了。

即使从玩家角度来说，相对于Ⅰ的改观也并不明显：交通标识是同样的桔红色图标，有着异样朴素感的操作画面，教科书一样的车体性能数据，唯一显著的变化是在原有系统的基础上加了车种和赛事，这种以不变应万变的策略正是 SCE 的高明之处。

GT 在最初起步时就是一款以游戏迷和车迷的交集为目标消费层的游戏（虽然日后的成功显然超过这一预想），它单纯驾驶乐趣之外的专业性就仿佛一些典型的 SLG 要素一样吸引着广大玩和非玩家（毕竟 GT 的销量与 FF 相当，不能不说其中人手一款的购买热情起了很大的作用）。一款游戏能够成为作为车迷的象征和骄傲，正是 GT 的成功之处。

SCE 看准这一点，推出了这款"旧系统＋新内容"的 GT 2，而"新内容"正是其专业性更进一步的具体表现，单就这点来说，它能带给喜欢 GT 的玩家的，一定是更大的享受。

——北京 LEXUS

角 色：	9.5	操作性：	9
画 面：	9	创 意：	9
音 乐：	8	移植度：	——
情 节：	——	总评价：	8.9
玩此游戏时间：约 10 小时			

大墙画廊

许多朋友说我今年的话少了，画稿的尺寸小了且显得脏了……对于目前可以说寸土寸金的杂志来说，本来版面就是很少的画廊中我就不过分"臭拽"了，多登些画稿是最实际的，加之大家都说我太张扬了……（这都看得出来，佩服佩服）；当然多登画，相对尺寸就小了；至于脏是因为许多画稿本身就十分…，加之我为了更好地表现画稿的精髓，所以扫描时采用了灰度模式，当然没有黑白来得痛快。希望大家继续捧场！！

千禧龙年春节快乐！！！

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



▲《侍魂外传》 铜陵 隐丸

▲S：想必两人掰完腕子，那桌子也难保了。
P：真是水火不容的一对兄弟。（「L·P」：★★★）



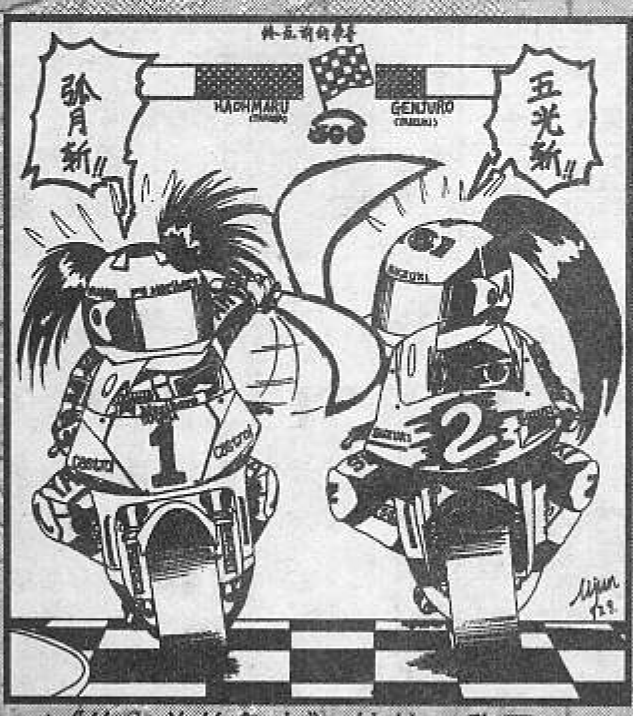
▲《查姆查姆下海记》镇江 杜俊

◀S：钱钱钱好多钱。
P：黄金猪档嘛！
（「L·P」：★★★）



▲《八神》 重庆梁平 唐林

▶S：挡住一只眼就很酷吗？
P：样子真的很忧郁啊。
（「L·P」：★★★☆）



▲《终点前的争夺》 桂林 黎军

▲S：头盔都需要特制的，否则头发……
P：《ROAD RUSH》之侍魂新章？！
（「L·P」：★★★☆）



▲《刃》 成都 杨正新

◀S：就要他酷！
P：别把自己耍进去哦！
（「L·P」：★★★）



▲《凤凰之舞—飞天》湖北京山 王超

▶S：凤凰好象孔雀？
P：羽毛画得很细。
（「L·P」：★★★☆）



▲《八神之感情酝酿法》 承德 军长

▲S：没想到八神的笑要付出如此大的代价。
P：自称是避暑圣地的穷学生，接我的三本杂志吧。
（「L·P」：★★☆）



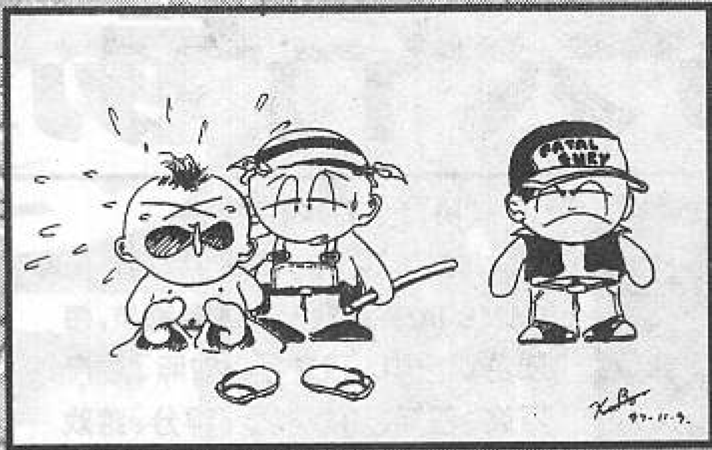
▲《思念》 吉林抹余 不详

◀S：春丽与隆有什么关系？
P：那樱要与春丽决斗啦！
（「L·P」：★★☆）



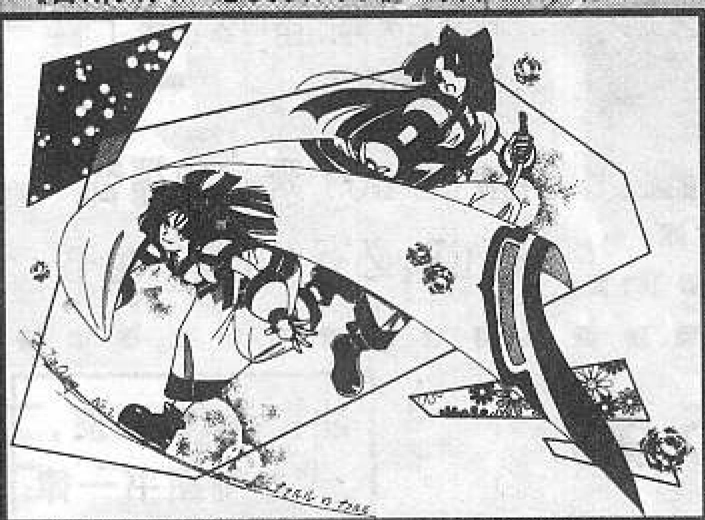
▲《夏尔米》广西钟山 莫剑

▶S：又是一只眼睛。
P：尽量避免画面折叠。
（「L·P」：★★☆）



▲《吉斯大人一您受委屈了》 乌鲁木齐 徐波

◀S：吉斯的岁数也未免太小了些吧。
P：特瑞这样欺负小孩子就不对了。
(「L·P」：★★★)



▲《修罗与罗刹》 上海 周佳卿

◀S：两人好象正在跳舞。
P：几朵玫瑰点缀得不太好啊。
(「L·P」：★★★☆)



▲《一张"拍坏"的照片》 郑州 ROY

◀S：就不应该让草八两人挨在一起。
P：大家的表情都显得十分好玩。
(「L·P」：★★★)



▲《首斩破沙罗》 不详

◀S：久违了的丧尸又来了。
P：好象他对于爱情十分执着啊！
(「L·P」：★★★☆)



▲《IROI》 上海 孙敏

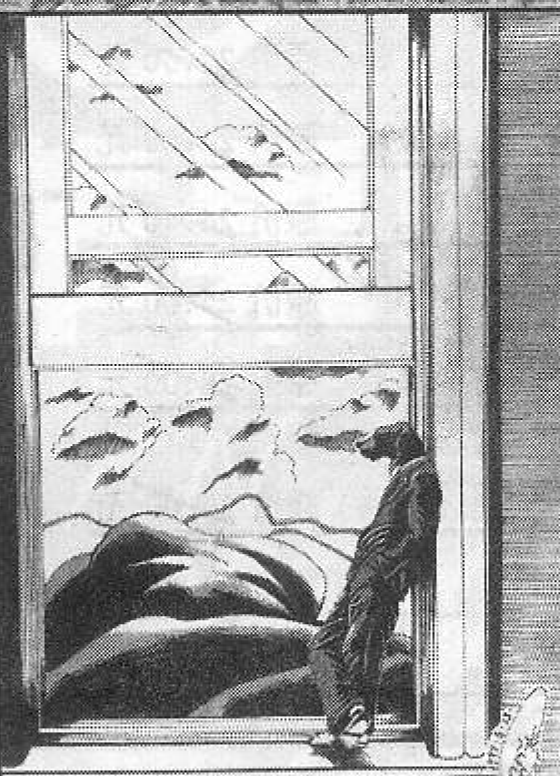
◀S：这样的他很"少女漫画"。
P：2000年他还会出现吗？
(「L·P」：★★★☆)

赏



▲《LONGING》
广西邕宁 许逸风

▲S：赤红十三也喜欢听你说的小夜曲(Serenade)吗？
P：看来你十分钟意用动物作画稿的主人公。 (「L·P」：★★★★)



◀《无题》
北京
张磊

▲S：这位狗头西装男是谁呢。
P：搞得有一种为赋新词强说愁的意境。(「L·P」：★★★☆)

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册。一般情况不退稿，作者在三个月内稿子未被采用，可以另作它投，但不可同时一稿多投。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内（即一本杂志大小，"还我河山"的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开（即将杂志打开大小）；一般不要用铅笔及圆珠笔作画（廊POWER简称L·P）。多谢大家支持！！！

廊主 SHADOW & PHOENIX 启



赏

▲《春丽同志》
自责 李卓

▲S：春丽的眼睛呆板了些。
P：看过森气楼画的春丽吗？非常妩媚。 (「L·P」：★★★★☆)

再度震撼，口袋本《收藏纪念》之三、之四免费赠送

春节寒假赠书大行动

本书共分两部分：

①《浪客剑心》根据日本漫画、动画、游戏改编的同名小说，情节曲折诡异，悬念叠起，很好地体现了日本文字之美。

②《游戏业的战争》以索尼、世嘉、任天堂三大游戏业巨鳄，为争夺世界游戏霸主地位而展开的残酷竞争，披露了许多鲜为人知的日本游戏业内幕。

雪夜读书，人生乐趣。



● 收藏纪念之三

● 32开口袋本 ● 304面

赠品赠品赠品赠品赠

赠品赠品赠品赠品赠



● 收藏纪念之四

● 32开口袋本 ● 288面

《秘技全书》内容包括：

89年～99年间共891部GAME BOY游戏及725条秘技。每部游戏含中、日文名称对照、生产厂商、日期、游戏类型、评分、游戏简介及秘技。

以上内容均由日本媒体、厂商提供，权威可靠。

GAME BOY玩家的福音

有GB，必有GB秘技全书

游戏画集·街霸3	原价~~28.50~~元
创刊五周年纪念特辑	原价~~22.50~~元
三栖人	原价~~24.00~~元
MAGIC地带	原价~~24.40~~元
都市流行·酷	原价~~25.00~~元
96合订本(下)	原价~~28.00~~元
走进星球大战（电影星球大战史·设定、剧照等）	原价~~26.00~~元
游戏原画设定1—5册	每册原价~~25.00~~元
94合订本(极少量存货)	原价~~19.80~~元

每册25元

买一赠一（免邮费）

注：为邮购方便，左侧图书一律均价为25元。

免费索取《收藏纪念》之三、之四的办法：

①凡邮购左侧图书者，每购一册均可免费获赠一本《收藏纪念》。

②因每种图书数量有限，不可能满足所有读者的需求，故邮购以上图书者，除在汇款附言栏写明所购图书外，须注明如该书售完，另改哪一本图书。（购买二本者须另填写一种或两种）

③请在附言栏注明所需赠品名称。

④杂志将在2000年第2、3期上公布以上图书邮购相关信息，请留意收看。

⇨凡邮购右面7本图书者，凡一次性购书额满40元，赠《收藏纪念》一册。



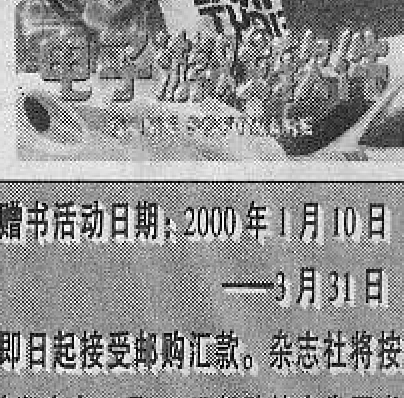
《秘技宝典》(修订本) 定价17.00元



《99秘技宝典》(上、下册) 定价32.00元



《都市流行COOL》(秋) 定价19.80元



《99上半年合订本》 定价28.00元



口袋本《绝对GB读本》 定价14.00元



口袋本《GB特辑》 定价14.00元



《99下半年合订本》 定价28.00元

● 赠书活动日期：2000年1月10日—3月31日

● 即日起接受邮购汇款。杂志社将按到款顺序自1月10日起陆续寄发图书。

● 请将所购书名写在附言栏上，汇款地址：北京6129信箱发行部(100061)

● 联系电话：(010)67152757

● 所有图书在赠书期间免收邮费。


更多口味 更好享受
新
苹果味
美年达
尝尝!好味道
355毫升
苹果味汽水
橙味汽水
北京百事可乐饮料有限公司

緊急速報

METAL GEAR Ghost Babel

合金装备·幽灵通天塔





充满冷酷且深奥的世界观，“合金装备”最新作要在GB上登场了！

GBC 厂商：KONAMI　类型：ACT　对应：通信线
发售日：未定　容量：16MB

大受欢迎的动作游戏要在GB上登场了！



索利德·斯内克

原特殊部队FOXHOUND队员，被众人视为传说中的英雄。虽然在三年前即退出特殊部队，却因为这次的任务而被召唤回来。

克莉丝·珍娜

DELTA FORCE的女队员，其部队在斯内克之前潜入敌人阵营，除了她以外其余全灭。之后便协助斯内克进行任务。

这款历经MSX、FC、PS各主机的“合金装备”系列，其最新作“合金装备·幽灵通天塔”即将在GB上发售了。游戏风格仍然如前，要在不被敌人发现的情况下潜入敌区完成任务；但和以往不同的是，这次是采用分区过关的方式，让玩家可以轻易地上手。



←↓虽然变成斜下方的视角，但紧张感和刺激感可没有少半分！找出监视器的空隙小心前进吧！





最强战士在此归来！



↑他是敌人部队“黑室”的首领“怀伯尔（VIPER）”，即为毒蛇之意。



→桥上有两个士兵在巡逻，这种时候还是从沼泽前进最有利。



←在沼泽时要小心别被发现，也要注意残存的氧气量。



←斯内克和珍娜共同合力潜入“伽艾德”。

↓拿枪瞄准斯内克的神秘女性，看来她似乎是敌人…



“合金装备”又将引发另一场战争……

21世纪初，爆发了一件令合众国政府为之震惊的大事件。一架载着陆军核弹步行战车“合金装备”的运输机，在前往南美某国的途中突然失去了消息。几天之后，合众国政府接到了一则情报，显示“合金装备”已落入在中非小国辛德拉活跃的独裁军事集团“吉列夫”手中，因而演变成军事集团核自重的状况。由于“合金装备”的存在属于高度机密，合众国政府便在秘密情况下选出了一名男子—也就是在7年前只身潜入武装国家OUTER HEAVEN，并将之瓦解的超级高手，“索利德·斯内克”来化解这个危机。接到政府要他潜入敌人根据地“伽艾德”的斯内克，在得知“伽艾德”的所在地时大为震惊，因为那就过去被称为“OUTER HEAVEN”的地点。面临这个无法逃避的命运，斯内克便决定接下任务前往“伽艾德”。



←装设核武的步行兵器“合金装备”，斯内克能顺利破坏它吗？

装备核武的最强兵器

刺激、紧张、空隙、死角、陷阱、战斗

玩家在游戏中要操纵主角斯内克潜入敌人要塞深处，并且破坏深藏在要塞内的“合金装备”。为了顺利潜入要塞中，最重要的就是不能被敌人发现，且战斗是能避免就尽量避免。这个秉真实感与刺激感的游戏特性，就是“合金装备”系列令人无法抗拒的地方了。

↓斯内克FOXHOUND时代的长官坎贝尔上校，向斯内克提出作战指示。



在不被敌发现的情况下潜入要塞中吧！



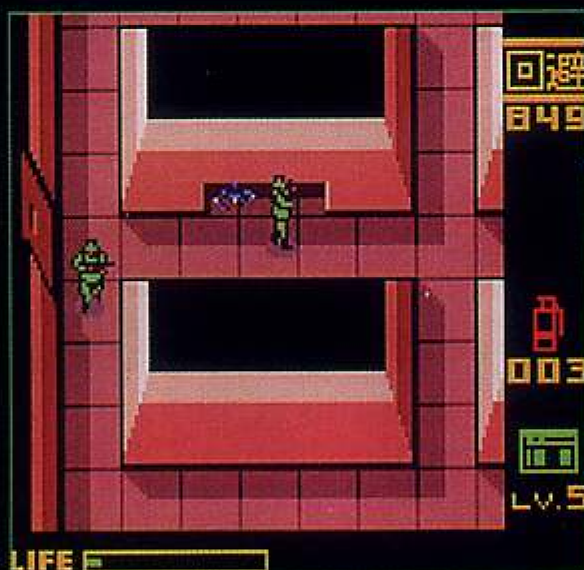
↑只要贴在墙壁上，就会转变成可以看到基地深处的画面。要好好练熟这些技巧哦！

↓要完美达成任务最重要的一点，就是小心躲藏。尽量避免和敌人的战斗吧！









↑一进入建设局内部，画面就会变成这样，算准敌人的巡逻路线，抓住空隙前进吧！

令人怀念的老面孔



↑雷达开发技师的美玲，继“合金装备”后在GB上登场。

↑武器除了有手枪和枪榴弹外，还可以使用地雷和C4炸弹。



←战斗直升机从上方接近，不要正面和它硬碰，利用阴影前进然后破坏它吧！



↓这是GB版的“合金装备”，和PS版比较起来线条较细。



→如影随形地攻击斯内克的敌人佣兵团「黑室」。



↓“黑室”成员中的一人——拜森，他是其中一个关卡的头目。



也有VR模式和180个舞台哦！

VR模式是只要完成各关卡所设条件就能过关的模式，既然在PS版“合金装备”中大受欢迎，当然GB版也不能少啦！在这里，玩家除了可以透过实战来学习操作方法和武器用法之外，还可以挑战许多充满解谜要素、或时间限制的附赠关卡。另外，所有的舞台加起来，数量竟然高达180关！不知道玩家能够过得了几关呢？



↑这是VR模式。有各种任务等着你去挑战喔！

狙击斯内克的“黑室”组织究竟是？

在斯内克潜入“伽艾德”后阻碍在他面前的是“吉列夫”雇来作为军事顾问的职业佣兵团“黑室”的四个成员。各自拥有独特战斗方式的这四个人，将是斯内克进行任务的最大障碍吧！

黑兵器·瓦伊



←拥有恶魔之技而为众人所惧怕的男人，也是「黑室」的首领。左边的义手中装有钢丝和炸弹等装备。

银木机·霍克



→澳洲原住民阿波利基尼族出身，耍飞镖的技巧可说是神乎其神，手脚很长，动作就像野兽般敏捷。

人偶师·奥尔



←拥有如猫头鹰一般锐利的视觉，最擅长在黑暗中无声无息的前进，并杀害敌人。总是随身带着文乐人偶。

火药·拜森



→擅长使用自行制造的巨大火焰放射器攻击敌人，身上满布烧伤的痕迹，对火有异常的执着。

緊急速報





在全世界创下1000万套以上销售记录的超人气游戏“铁拳”系列即将推出新作啦！这次的第4部最新作品在重组一番后，于PS2主机上劲爆登场！

PS2	厂商：NACOM　类型：3D-FTG
	媒体：未定　发售日：2000.3.4

改变格斗游戏的历史

在街机上大受欢迎的3D格斗动作游戏“铁拳TT”，即将移植至PS2上喔！游戏的背景不但承袭了大型电玩的风格，连人物角色的描绘也变得更加真实生动……另外，游戏中各个角色的质感，以及夜晚舞台灯光照映的表现等华丽细致的画面，可是比街机版强上好几倍的喔！



共有两条体力量表喔！

↑基本的操作按钮有4个，再加上一个更换角色的按钮。以2对2的对敌方式，看准先将对方的其中一人击倒后便可分出胜负。



美丽的格斗序曲　演舞

这就是传闻中被称为“超魄力示范系统”的演舞画面。您是否看到晓雨与仁……他们细致的指尖动作、丰富的表情变化呢？未来……这些角色的华丽技巧将会接连不断地展现在各位玩家的眼前。即使在实际游戏时，您也能以同等品质操作游戏中任何一个角色喔！





血腥男子

专靠街头格斗来赚钱的诈骗组织领导者。某日，三岛财阀部队突然向花郎袭击而来……而花郎和风间之间的胜负，至今仍是平分秋色。

国籍：韩国
格斗流派：跆拳道
年龄：19岁
身高：181公分
体重：68公斤
血型：O型

花 郎 HWOARANG



超热血格斗家

在前次大会错失优胜机会的保罗，自大会结束后，过了数年……保罗收到一封信，是的！这正是一封武斗大会开赛的邀请函。状况正佳的保罗是否能获胜呢！？

国籍：美国
格斗流派：将柔道改良后的综合格斗技
年龄：46岁
身高：187公分
体重：81公斤
血型：O型

保罗·菲尼克斯 PAUL PHOENIX



监狱复仇鬼

背负着杀亲罪名而躲至监狱的艾迪，为了向杀害父亲的组织复仇，决定借助三岛之力参加大会。在监狱中学得了新的杀人绝技：巴西舞步。

国籍：巴西
格斗流派：巴西舞步
年龄：27岁
身高：188公分
体重：75公斤
血型：B型

艾迪·柯尔多 EDDY GORDO

这就是“铁拳”系列的最新作品！



→↓投掷技及过肩摔，多彩多姿的攻防战设计，真是令人兴奋不已！



↑以一记崩拳将艾迪给击倒！PS2的高彩解像度，从保罗的背或艾迪的长裤便可以看出。



脚下的草也会随风摇摆



↑地上的花草会随风摇摆不下，非常地真实！

↓在一旁观战的群众。在使出强劲的技巧后，说不定会出现一些特殊的欢呼动作！？



观众也会有动作！



活泼好动的女孩

为了达成在中国建造理想游乐园的晓雨，个性固执又任性。和平八定下了若取得大会优胜，就要建造一座游乐园的约定。

国籍：中国
格斗流派：八卦拳、综合八卦拳等各种中国拳法
年龄：16岁
身高：157公分
体重：42公斤
血型：A型

凌晓雨 LING XIAOYU



命运之闪电

一八和风间准之子。15岁时，得知一八为自己的生父，更在同时失去了母亲。为了打倒夺去母亲的斗神，他不断勤练武艺，为明日的战争而奋斗。

国籍：日本
格斗流派：三岛流喧哗、改良式空手道、风间流护身术（由母亲所教的“我流”衍生而来）
年龄：19岁
身高：180公分
体重：75公斤
血型：AB型

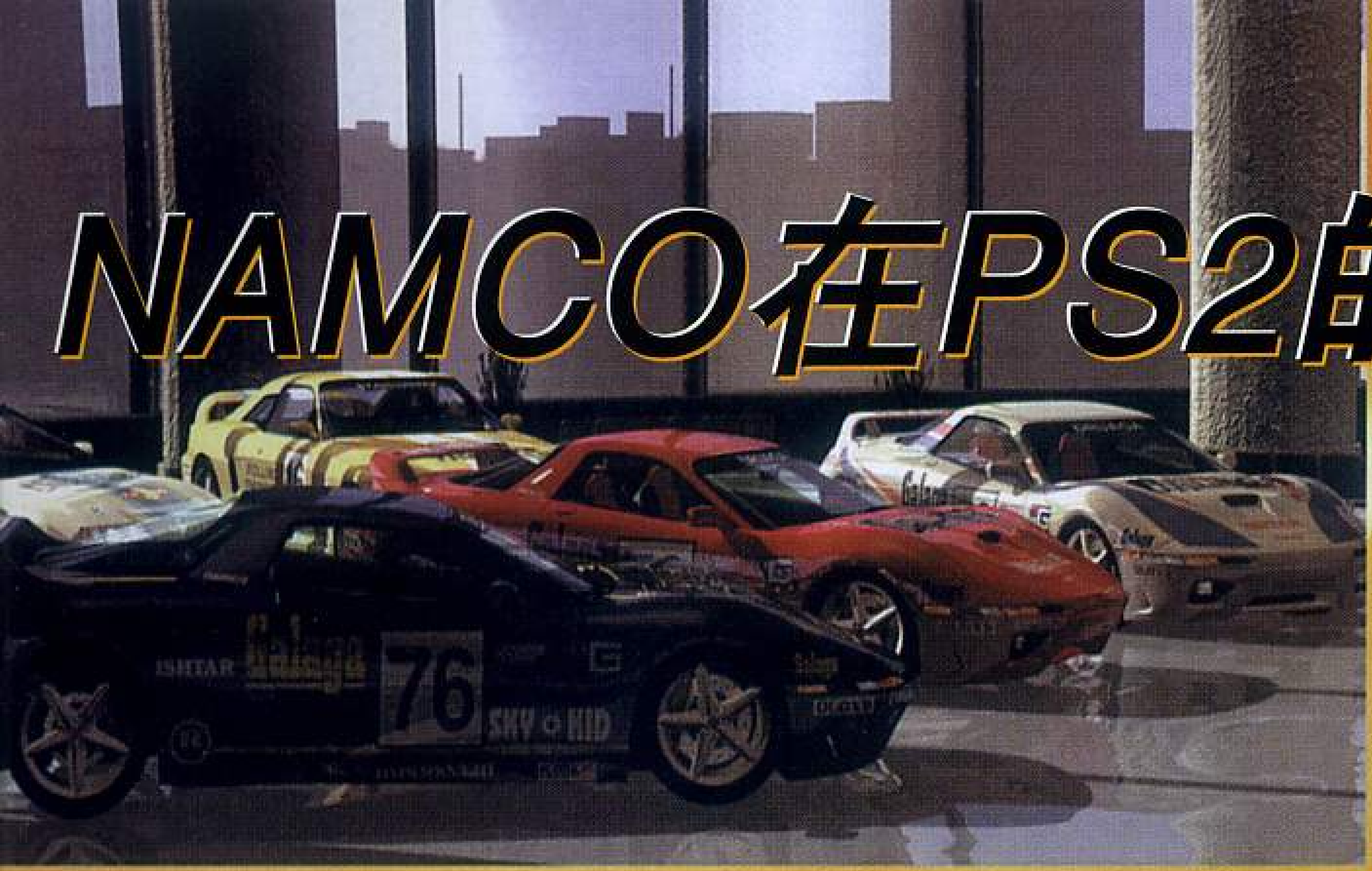
风间 仁 JIN KAZAMA







←肌肉的跃动感、头发的飘动及眼神的表现等，光看静止画面就令人叹为观止！



NAMCO在PS2的舞台上





高速赛车的翘楚，2000年3月4日堂堂登场！

“山脊赛车5”是由NAMCO推出，受到广大玩友欢迎的赛车游戏，也是该系列作品的最新作，预定于3月4日随PS2主机同时发售。

正因为如此，这款游戏相当受玩友的关注。这回编辑部得到了开发度约为30%的游戏画面，在本期彩页中为大家做个介绍，让大家对PS2游戏有个大致的了解。



↑过隧道是“山脊赛车”的标志场景，本作依然保持这个传统，并且画面比PS版更加绚丽。

画面构成与前作不同！

本作的画面与以前的几作有些不同，除了表示速度和时间的地方不同之外，赛道背景上还增加了许多指示标志，以便玩者了解赛道的情况。可以说这是“山脊”系列的提升。



现在不明的地方还很多，等到3月4日就真象大白了吧。



山脊赛车5

PS2

- 厂商：NAMCO
- 类型：RAC
- 发售日：3月4日



告诉你什么是赛车，告诉你什么是速度，“山脊”系列第5作在PS2的舞台中登场，让我们期待它的到来。

展现令人惊异的图像







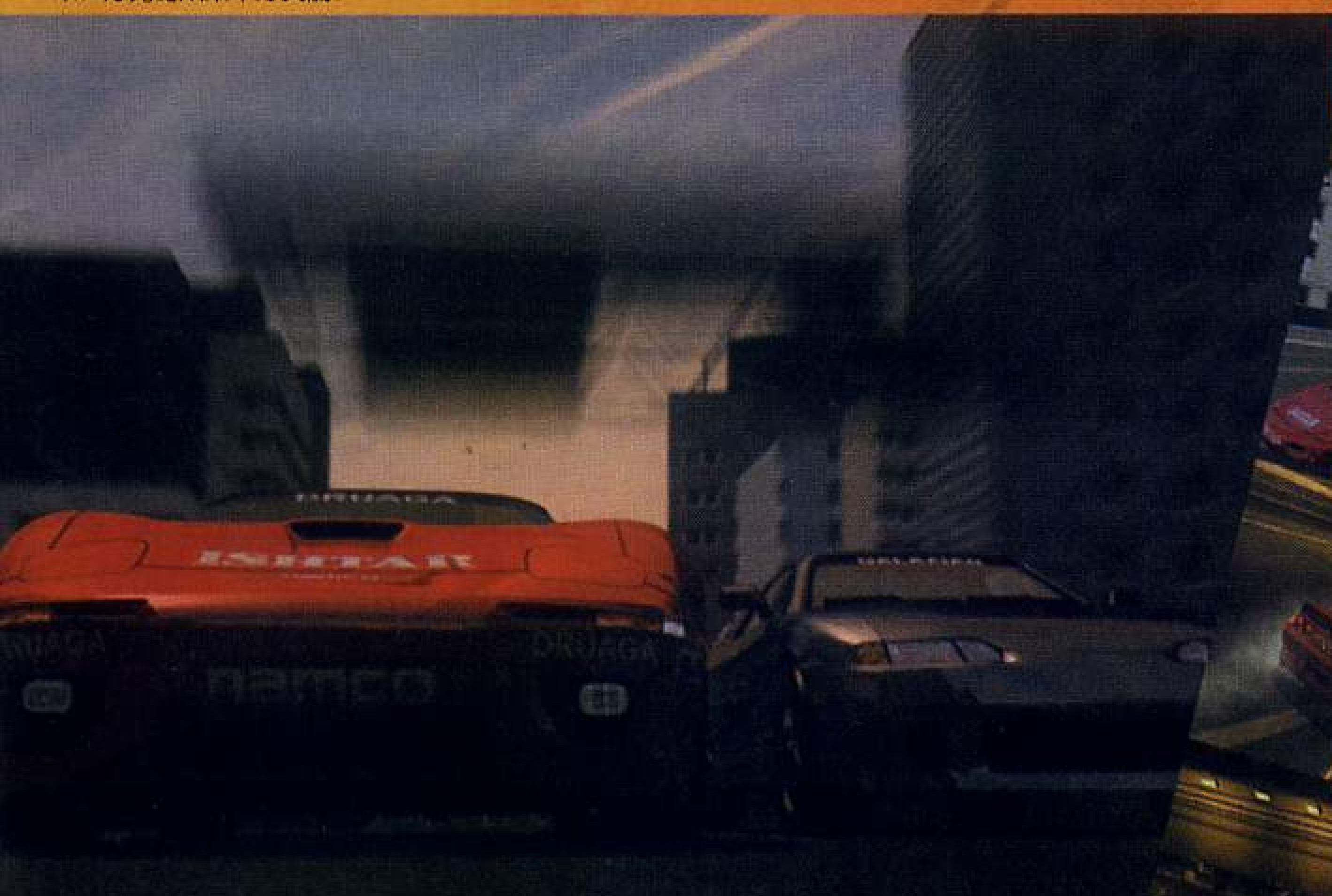


↑打开前大灯的赛车从夜幕中疾驰而来，灯光的效果十分美丽。

各种色彩艳丽的图像



在这两页中为大家展现了“山脊赛车5”中许多亮丽的画面，同时也证明PS2主机的机能实力。作为SCE的战略合作伙伴，NAMCO肯定不会让PS2玩家失望。





高品质的回放画面已经成为赛车游戏的一大乐趣

左侧的小画面中展示的是游戏中的回入镜头，拥有强大处理能力的PS2可以用以往达不到的高品质画面进行播放。

E RACER V



STARTWINS 双星探险记



N64	厂商：任天堂 发售日：99年11月27日
	类型：ACT 对应：振动 容量：256M

机械设定充满个性美，华丽的合成影像和极具声光效果的魄力场面，保证让您玩得过瘾！

用你的力量，摧毁昆虫型机器人军团吧！

“双星探险记”最为人所瞩目的，就是游戏中的武器设定。它有五花八门的枪炮和炸弹，还有名为“飓风”的奇特兵器，战斗起来格外痛快！玩家可应情况，交互使用这对双胞胎兄妹的特异功能，或那头忠实的机器犬“回圈”，尽一切可能阻止麦沙及他所率领的昆虫型机器人军团入侵。有时你得躲在物体的后面埋伏，有时得自己做饵、诱敌中计，以智慧打倒那些狡猾的敌人。



←遇到战斗场面，系统就会自动将我方角色设定成半透明状；这是为了让玩家更易看清敌人的动态，以便集中全力应战。

↓麦沙的手下会把舞台的大门关起来。若想打开这道门，必须满足特定的条件；其中充满着解谜的特色。





激烈的战斗越演越烈



→拥有能在熔岩上走路的专长。

↑擅长盘旋空中的机器犬，两人的得力助手。

↓有时也会和我方的战友，佛洛依德一起行动。他是个很可靠的伙伴。



→回圈又施展它的得意两了，好好利用它的特长吧！





剧中人物各有特殊长处 好好地利用吧！

极具魅力的角色纷纷登场







对战模式更教人热血沸腾！

满足某个条件后，原本只是一人玩的游戏，就会变成二人玩。也就是说，另一个操纵器就可以参战了。玩家若是多了帮手，作战自然更加得心应手。对战模式就像自下而上游戏，而射击模式则比谁的枪法准。最多可四人同玩哦！

战斗模式



↑战斗模式里的紧张感让人不由得心跳加速、全身战栗！

射击模式



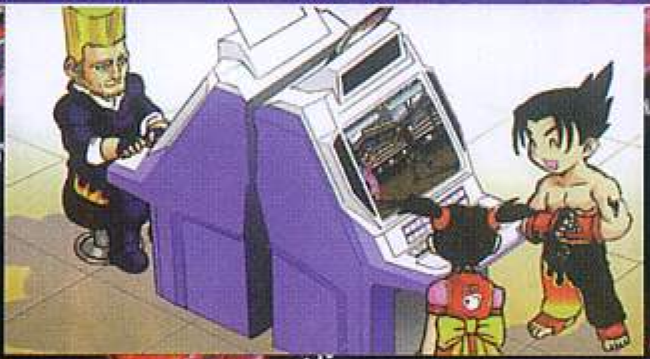
↑循着路径前进，瞄准标靶后射击；误射目标便会回到原点。

震撼的惊栗重新上演！！



AC
厂商：NAMCO　类型：FTG
媒体：SYSTEM 12　其他：可4人对战

1 此筐体可以1人或2人协力与对手对战



3 可以选择多名角色



①先选择主角色后再选择拍档角色。
②都选定之后就可以开始游戏了。

2 2人协力游戏开始



①首先出场的角色按“START”键。

②接着拍档角色按“START”键。

4 接着是游戏中的换人操作



画面出现角色，需要换人时按“交换”键换上拍档。

ISSN 1006-5032
02
9 771006 503000



邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：8.40元